

AMSTRAD
CENT POUR CENT
A LA UNE :
SKY HUNTER, LA PANTHERE ROSE
NEBULUS, IMPOSSIBLE MISSION II,
BEYOND THE ICE PALACE,
SCRABBLE
ET TOUJOURS :
BIDOUILLES, POKES,
INITIATIONS ET LISTINGS
CONCOURS :
GAGNEZ
UN WEEK-END
A LONDRES
N°5 19 F
MENSUEL
JUIN 88
ISSN 0988-8160 - 5 - 19 F - 137 FL - 139 FB - 5,75 $ CAN
M 2256 - 5 - 19,00 F
3792256019000 00050

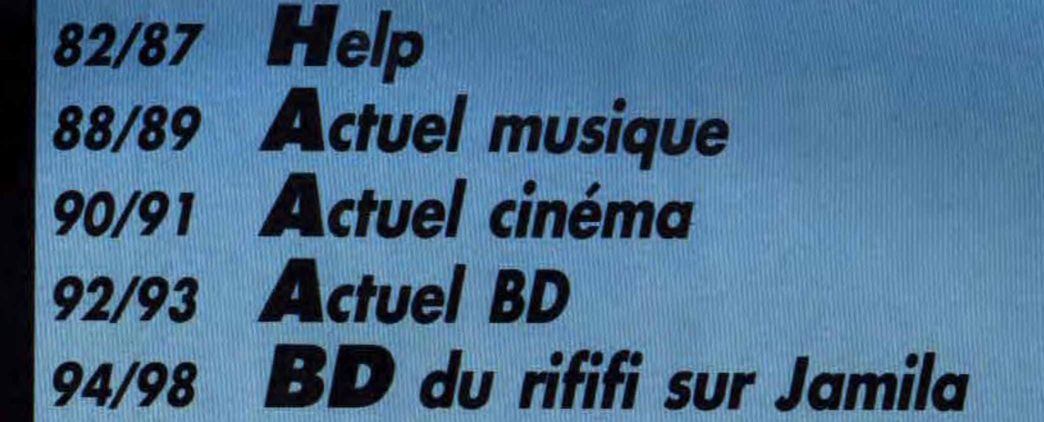
SOMM

AIRE



IMAGEX
Après Coucho, Monpierre et Max, *AMSTRAD Cent Pour Cent* vous propose la couverture et les illustrations d'un nouveau maître graphique : Imagex. Les amateurs de bande dessinée le connaissent bien puisqu'il a publié ses premiers travaux dans *A suivre*, *Pilote*, *Zoulou* et le mythique *Viper* (aux côtés de Max, Ouin et Benito). Les mordus d'informatique l'adorent car il a modernisé l'illustration et la B.D. en réalisant dès 1984 ses dessins sur ordinateur, au départ en noir et blanc (sur Mac), ensuite en couleur (sur Amiga ST). Actuellement, Imagex crée des jeux que nous attendons avec impatience et hante les pages du magazine que vous avez sous les yeux. Bienvenue, donc.
P.G.

Ce numéro comprend un encart d'abonnement entre les pages 34-35 et 66-67.



AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de **MEDIA SYSTEME EDITION**
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Chefs de publicité : Frédérique COINTROT et France MOCQUERY, assistées de Mona FATOUHI Tél. : 49.85.05.43
Secrétaires de rédaction : Stéphanie MORDRET, Michel NAU
Rédaction : Robert BARBE, Denis JARRIL, Igor LEFEUVRE, Nathalie MEISTERMANN
Ont participé à ce numéro : Léopold BRAUNSTEIN, Brice DEFEYER, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, MAX, Alain KROURY, Pierre ZIMMER
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD - **Service abonnements** : Mono FATOUHI - Tél. 49.85.05.05 - 1 an : 11 numéros 209 F - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY - **Photos** : Bruno RAOUX **Couverture** : IMAGEX **Photogravure** : CSM Tél. 42.94.04.40
Impression : I.E.I. Lisses

Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

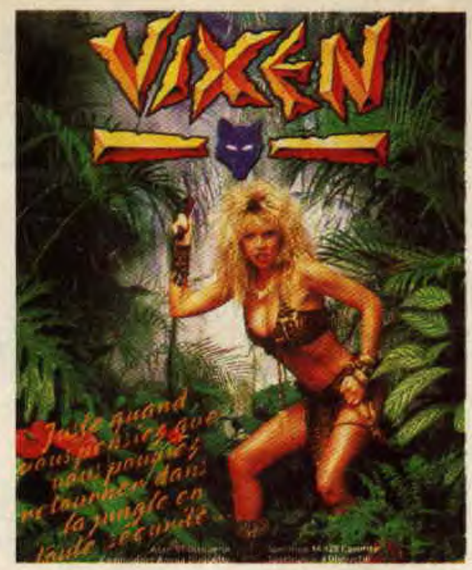
FAUSSE VRAIE NOUVEAUTE

Mai 1988, Elite annonce une nouveauté inédite : Ikari Warriors ; ne riez pas, il n'y a pas de petits bénéfices pour la société anglaise qui profite de la conversion du jeu d'arcade sur seize bits pour relancer la version Amstrad sortie en 1986. Après tout, pourquoi pas, puisque le jeu est excellent (voir Oldies but Goodies du premier numéro). Mais de là à en faire une nouveauté, alors que la version 1988 est en tout point semblable à la mouture 1986, il y a de l'abus. Seule l'organisation des fichiers évolue, ce qui a le don d'exaspérer Robby, le maître ès pokes de la rédaction. Il rempilera pour l'ultime réactualisation du poke d'invincibilité dans le numéro de juillet/août. (K7 : 109 F, Disk :129 F.)



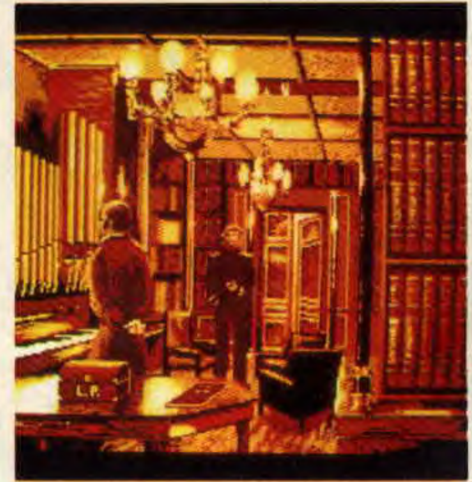
BIG BUSINESS

Selon l'Association des éditeurs de logiciels aux Etats-Unis, qui compile les chiffres de vente de cinquante-trois sociétés américaines, le marché des softs de jeu a augmenté de plus de 20 % en 1987 dans ce pays, et l'on prévoit une croissance annuelle de 15 % jusqu'à fin 1990.



TRAHISON

Ubi Soft s'attaque au marché américain et européen, et signe un accord de distribution avec Epyx pour les Etats-Unis. John Forest, ex-directeur de distribution d'Electronic Arts-Angleterre, mènera l'opération de séduction à l'étranger. La nouvelle nous laisserait parfaitement indifférents, si elle ne marquait un virage dans la politique d'Ubi, qui se tourne maintenant entièrement vers l'export et donc vers les Atari ST, Amiga et compatibles PC. Les titres Amstrad se retrouvent en fin de liste dans l'agenda des sorties ; il faudra donc attendre octobre pour connaître les adaptations de Iron Lord, Packlet ou Station O sur CPC.



VIXEN ON THE LINE

Attendez que la maisonnée soit vide, décrochez le téléphone, composez le 19 44 323 76 66 16, et ouvrez grand vos oreilles (les communications trans-Manche souffrent de quelques parasites). Vous êtes en ligne directe avec Vixen : "Enfin, vous appelez -halètements et bruits de jungle en fond sonore - venez vite, le danger est partout, ils arrivent, ils veulent mon sang, vite vite... ARRRRGHHHH." Cette charmante tigresse aux soupirs (en anglais) évocateurs n'est pas l'héroïne mammaire du prochain film de Ruth Meyer, mais le personnage du jeu d'action du même nom qui sort le mois prochain en France. La furie se bat contre les animaux sauvages dans une jungle qui défile en scrolling horizontal.



COKTEL LITTERAIRE

Le monde aventureux des explorateurs du début du siècle, Stevenson, Defoe et Jules Verne rôdent dans les couloirs de Coktel Vision, qui, après *Robinson Crusoé*, nous livre l'adaptation de *Vingt Mille Lieues sous les mers*. Une superbe aventure, si l'on en croit les écrans de la version PC, où vous incarnez le professeur Haronnax, prisonnier du fascinant capitaine Nemo. La réflexion et la psychologie côtoient les scènes d'action, lorsque vous quittez le *Nautilus* pour explorer les profondeurs marines, pour lutter contre les poulpes ou les requins, et pour découvrir des îles inconnues.

BIENTOT SUR VOS ECRANS

ALIEN SYNDROME : adaptation de la borne d'arcade de Sega, prévue pour le début de l'été chez Ace. Le syndrome de l'étranger (le monde aux humains, il faut préférer son frère à son cousin, son cousin à son voisin ...- a saisi Mary et Ricky, les vétérans de l'extermination, pour ne plus les lâcher. Ils traquent l'Alien, à travers les corridors du labyrinthe, dans un scrolling multidirectionnel.

SOLDIER OF LIGHT : Xain, le soldat de lumière, quitte l'arcade de Taito pour empêcher l'invasion de l'empire dans une jungle volcanique. Edité par Ace fin juin.

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE : après Star Wars, brillamment adaptée de l'arcade Atari, Domark aborde le deuxième épisode de la saga en compagnie de Luke Skiwalker et Han Solo. Luke commence, avec une bataille contre les probots de Dark Vador à bord du *Snow Speeder ;* Han Solo prend la relève au finish sur son *Millenium Falcon*. Prévu pour début juillet.

FURY : toutes les planètes de la galaxie ont envoyé leurs champions concourir le "space age demolition derby", une course apocalyptique à la Rollerball. Tous les coups sont permis pour maintenir sa pole position sur le looping aérien du circuit. Saignant. Prévu pour début juin chez Martech.

LE CARNAGE DE KARNOV

Prévu dans les tout prochains jours, KARNOV, un cracheur de feu russe que vous interprétez, doit retrouver le trésor perdu de Babylone et combattre le terrible Ryu, le dragon à deux têtes ; mais avant d'arriver à ce stade, il lui faudra tout d'abord affronter une quarantaine de monstres : des dinosaures, des squelettes à cheval sur des autruches, des génies sur des tapis volants...
Pour vous aider, vous pourrez vous servir d'échelles, de "super-bottes" ou bien d'ailes, que vous rencontrerez sur votre chemin. Neuf niveaux et des douzaines de combinaisons permettront peut-être de donner un plus à son apparent classicisme de tchact-chac-poumpoum. La disquette sera disponible au prix de 199 F et la cassette à 99 F.



ON CRAINT LE PIRE

Aïe, aïe, aïe, Domark s'obstine dans la mise en pixels de James. Après *Rien que pour vos yeux*, où l'espion de Sa Majesté échappe de justesse à la mort au prix d'une catastrophe logicielle, *Dangereusement vôtre*, de la même farine, et *Tuer n'est pas jouer* (mais alors pas du tout), il rempile avec un classique de la saga bondiesque : *Vivre et laisser mourir*. Il faut bien amortir les licences. La description laisse présager le meilleur : on retrouve le méchant Kananga et ses sbires, lors d'une course poursuite en hors-bord dans les méandres tortueux du bayou, où Bond est assailli par des corbeaux armés de darts mortels, par des zombis et des squelettes (dans le film aussi ?) Si vous échouez, 006 prend la relève, et ainsi de suite jusqu'à extinction de la race. Mais, au vu des adaptations précédentes, on craint le pire.



COMPILATIONNONS

The Edge réunit dix titres sur Edge All Stars. (Neuf serait plus juste, car on ne peut décemment pas prendre en compte la démo de Garfield. Si la poste bouge toujours aussi bien et achemine sans problème le jeu, le machiavélique matou doit s'être lové quelque part dans les softs du mois.) Au menu, une succession de jeux d'arcade/aventure qui ont fait la réputation de la marque : Fairlight 1, Fairlight 2, Warlock et Palitron, les dignes successeurs de Knight Lore, Inside-Outing, le Crafton et Xung british, Brian Bloodaxe, un Barbarian moyen et Mindstone, l'aventure de la pierre pensante. Et vous emportez le tout chez vous, pour la modique somme de cent francs.

INDIAN MISSION : une aventure à la Indiana Jones attend le professeur Bokel, maître des sciences occultes, parti retrouver le manuscrit maudit du vieux sage hindou, Tai. Bocages normands, tropiques indiens ou domaine des dieux maudits sur vos CPC, cet été chez Coktel Vision.
ARCHON 1 ET 2 : les échecs mis en scène comme vous ne l'avez jamais vu, dans l'éternle combat du Mal contre le Bien. Choisissez votre camp, les Archons pour incarner la lumière ou l'obscurité, ou les Adepts pour adopter l'ordre ou le chaos dans un jeu d'échecs machiavélique où le damier explose à la fin, pour entrouvrir un champ de bataille. Du grand art signé Electronic Arts.
JINXTER : le troisième volet de la Rolls des aventures sur micro qui succède à the Pawn et Guild of Thieves : beau, intelligent, original et indépendant des deux premiers épisodes de la série. Un jeu signé Magnetic Scrolls, édité par Rainbird et prévu pour fin juillet.
CORRUPTION : la nouvelle aventure de Magnetic Scrolls, toujours édité par Rainbird, au cœur de la jungle boursière. Préparez vos armes pour affronter la corruption et le lucre. Les magouilles des golden boys, trop riches pour être vraiment honnêtes sont à l'affiche fin juillet.
Vingt Mille Lieues sous les mers, dans sa version pour compatibles PC.



A QUOI NOTE ?

Dernier jeu de la maison FIL, AQUANAUTE sort enfin, mais nous n'avons malheureusement pas encore eu le temps de le tester. Nos premières impressions ne sont pas des plus favorables, mais je le répète, ceci n'est pas un test. Vous êtes un pêcheur sous-marin et vous devez aller récupérer, en plein milieu de l'océan Indien, le trésor de la Juanita, un galion espagnol disparu en 1643. Vous devez éviter les requins, les mines flottantes, les murènes, les pieuvres ainsi que les plongeurs ennemis, sous peine de mort. D'autres obstacles, moins dangereux, vous ralentissent ou vous font consommer de l'oxygène. Le but du jeu est bien sûr de découvrir le trésor et de le remonter dans le bâteau. On a la désagréable impression, en regardant ce soft, de revenir quelques années en arrière, à l'époque héroïque où les grenouilles ne savaient pas traverser les routes et les rivières. Enfin, nous vous en dirons plus long le mois prochain.



MBC

La société de Maubeuge annonce la sortie pour début juin du transformateur 4000 (version améliorée du transformateur 3000), qui permet de transférer des fichiers de cassette à disquette. A noter que, pendant tout le mois de juin, MBC propose une version du transformateur 3000 et 4000 dans le même emballage, pour le prix de 390F.

DU GOLF A GOGO

Pendant deux jours, les 16 et 17 juin, le service micro-informatique de la Fnac Etoile organise un concours sur le logiciel Leader Board (édité par US GOLD), qui permettra aux vainqueurs de gagner de nombreux prix. A cette occasion, l'auditorium de la Fnac sera transformé en un golf à 18 trous, grâce à la micro-informatique. Par ailleurs, un jury décernera le premier oscar du logiciel de golf 1988. *AMSTRAD Cent Pour Cent* sera présent et vous y donne rendez-vous.

ARCTIFOX

A ma droite, l'Arctifox, la nouvelle génération de tank : rayons laser, canons, mines, missiles guidés à vue. A ma gauche, l'ennemi : tanks poids lourd, tanks poids coq, batterie anti-Arctifox, mines flottantes, radar, lanceur de roquettes. Les quatre bases ennemies sont l'enjeu de la partie. Le tout se joue dans un paysage en trois dimensions où l'Arctifox réagit de façon réaliste aux conditions atmosphériques. Edité par Electronic Arts



BARD'S TALE

LE jeu de rôle avec ses trois donjons, ses seize niveaux de labyrinthe et ses quatre-vingt-cinq sorts différents. Le barde forme son équipe puis part combattre l'influence croissante de Mangar sur la paisible ville de Skara Brae. Si le ramage de la photo d'écran se rapporte au plumage du jeu, l'adaptation sur CPC est une véritable prouesse. Ce titre phare d'Electronic Arts a déjà enfanté deux suites : Bard's Tale 2 et 3, dont la sortie sur CPC n'est pas encore programmée.



100%

JEUX ACTUEL

•*Télé 7 Jours* et les Jeux Nathan organisent le premier championnat de France de puzzle. Pour quarante-cinq francs, vous pourrez obtenir, auprès de votre magasin de jeux le plus proche, le 11 juin à 10 heures précises, un puzzle de mille cinq cents pièces numérotées dont la particularité est de comporter... cinq pièces en trop ! Sitôt celles-ci trouvées, vous vous précipiterez illico pour communiquer vos résultats à un standard ouvert 24 h sur 24. Si vous êtes dans les plus rapides, vous serez peut-être qualifié pour la finale du 17 septembre à Deauville. Qu'est-ce qu'on gagne ? Devinez : cinq bâtons si on est premier, plus un puzzle, bien entendu !

• Déçu des élections ? Une seule solution : adhérer au M.F.P.P. ! Une restriction toutefois, le Mouvement français des plieurs de papier n'accepte que des adhérents ayant des papiers en règle ! Si vous en êtes resté à la cocotte classique, qui ne bat même pas des ailes, vous allez être stupéfait par leur revue trimestrielle, *le Pli*, qui propose poisson, sauterelle, fusil, scorpion, ..., des pliages à vous faire défriser une mise en plis. Un comble ! (M.F.P.P., 56, rue Coriolis, 75012 Paris. Tél. : 43 43 01 69.)

• Si vous êtes au lycée, prenez la *Tangente*, c'est la seule revue parlant de maths de façon vivante et distrayante. Jeux, infos, histoire et même les courbes du mois autour de la Playmath ! (*Tangente*, bimestriel, 25 F. Vente par abonnement au 76, boulevard Magenta, 75010 Paris.)

1er CHAMPIONNAT DE FRANCE DE PUZZLE

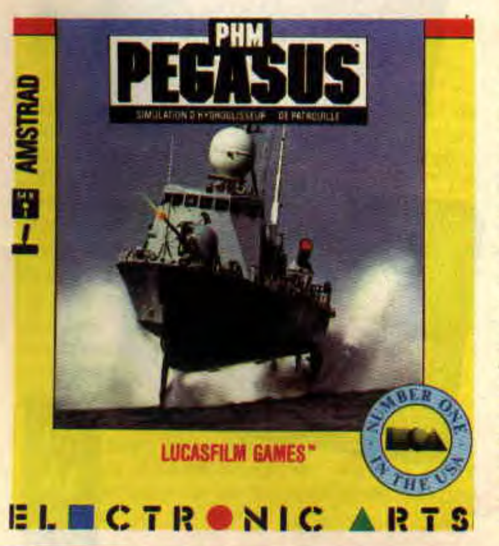


MISSILE SOL-ERE

L'armée française fait appel à des sociétés de jeux vidéo pour entraîner ses militaires. La nouvelle est tout ce qu'il y a de plus sérieux. Ere Informatique a ainsi sous-traité pour Matra un simulateur de tir de missiles, du "jeu vidéo grandeur nature". C'est même sur les conseils de l'armée que Matra a fait une descente chez les éditeurs de jeux. "Ils cherchaient des animations d'avion, mais on ne savait pas trop pourquoi, raconte Phillipe Ulrich ; Didier Bouchon avait fait un petit programme pour Blood, un truc en temps réel assez velu ; quand ils ont vu cela, ils sont tombés et nous ont signé un contrat." C'était début 1987, et pendant un an Yves Lamoureux a planché sur le simulateur de tir de missiles. Cet ingénieur de vingt-quatre ans a déja une longue carrière de programmeur derrière lui. Il a réalisé la Formule, Prohibition, les Dieux de la mer, Bivouac, et Bob Morane science-fiction, chez Infogrames, et la version Amstrad du Capitaine Blood pour Ere Informatique où il travaille depuis six mois. Selon les souhaits de la clientèle, le simulateur peut être adapté à tout type de cible ; avions soviétiques, libyens et américains apparaissent en fil de fer et en trois dimensions. Le simulateur se fixe sur la visée du lance-missiles portable pour les entraînements sur le terrain.

PHM PEGASUS

Electronic Arts et Lucasfilm, la division jeu du grand Georges Lucas, sort enfin la version CPC de la simulation de combat d'Hydrofoil. Vern Salisbury himself, un ex-capitaine d'Hydrofoil et conseiller de la marine américaine, a participé à l'élaboration de ce jeu stratégique. Membre du Terrorist Action Group, vous combattez le terrorisme sur toutes les mers du globe à bord d'un Hydrofoil appartenant à l'un des trois alliés de l'Otan : Etats-Unis, Israël ou Italie. Si je vous dis que l'ultime mission a pour nom de code Jihad, vous comprendrez l'idéologie géopolitique ambiante. Edité par Electronic Arts.



LE TEMPS DES CORPOS

Attendu pour le mois prochain, CORPORATION, de Activision, est encore un jeu en rapport avec l'économie. Nous sommes en 3026, toutes les nations ont disparu, seules deux corporations subsistent. La corporation représente tout pour vous, à la fois votre travail, votre logement... Commandant d'une équipe minière, vous apprenez qu'un astéroïde regorge de minerai, d'un minerai extrêmement rare. Il faut absolument en extraire le maximum avant que l'astéroïde entre en collision avec une planète stérile. Le choc ne peut pas être évité. Il vous faudra choisir les véhicules appropriés, diriger les activités topographiques et minières, organiser le transport, et, de toute façon, défendre les intérêts de la corporation. Le prix de la disquette sera de 149 F et celui de la cassette, de 99 F.



BOBO

Infogrames inaugure son contrat avec les éditions Spirou par la parution, au mois de juin, d'un soft mettant en scène le personnage de Delliege ; je veux parler de BOBO, le prisonnier au gros nez, dont le seul but est de s'échapper de son pénitencier. Le jeu est composé de cinq parties d'arcade, où l'humour tient une place importante. Ce contrat entre Infogrames et Spirou illustre une nouvelle fois les liens étroits existant entre la micro-informatique et la bande dessinée (voir le dossier micro-B.D. dans *AMSTRAD Cent Pour Cent* numéro 1).

600 000

Amstrad France a annoncé le nombre de CPC vendus pendant les quatre premiers mois de 1988. Il est de quarante-sept mille, soit 29 % de mieux que pour les quatre premiers mois de 1987 ! Le parc de CPC en France est aujourd'hui de plus de six cent mille machines, sans compter le marché parallèle. Au vu de ces chiffres, il est facile de comprendre pourquoi AMSTRAD n'est pas pressé de sortir un micro-ordinateur ludique plus performant, tant le succès du CPC sera difficile à égaler...

MOINS GROS MAIS COSTAUD

Depuis le numéro 4, *AMSTRAD Cent Pour Cent* a réduit sa pagination. Si nous avons pris cette décision (et ce n'était pas de gaieté de cœur), c'est parce que les éditeurs français et étrangers ne sortent pas beaucoup de softs de jeux dans la période allant du mois de mars au mois d'août. Notre magazine retrouvera son nombre de pages original dès la rentrée de septembre.

APPEL AUX CLUBS

Que tous les clubs de cépécistes nous écrivent ! Nous leur offrons une tribune libre pour qu'ils puissent se faire connaître et créer de véritables réseaux au niveau national. N'hésitez pas, toutes vos lettres seront lues avec attention, quelles que soient la taille de votre club et la région où il se trouve. La balle est dans votre camp, à vous de jouer...

BOB MORANE OCEAN

La collection BOB MORANE continue chez Infogrames, après les trois premiers épisodes (jungle, Moyen Age et science-fiction), les nouvelles aventures du héros de Henri Vernes se situent sous la mer. Le soft sera, comme pour les précédentes parutions, accompagné d'un livre de poche contenant un roman, une bande dessinée tout en couleurs, un guide océan et une histoire dont vous êtes le héros. Le jeu, quant à lui, est composé de sept parties différentes s'enchaînant les unes aux autres. A noter que les graphismes sont plein écran et qu'il y a une musique originale selon les phases du logiciel. Après toutes ces bonnes nouvelles, on peut espérer que BOB MORANE OCEAN soit de meilleure qualité que les trois premiers épisodes. Le soft sera disponible dès le mois de juin, et nous en ferons le test dans le prochain numéro d'*AMSTRAD Cent Pour Cent*.





ALTERNATIVE WORLD GAMES DE GREMLIN



Ca y est, nous l'avons enfin vu !! ALTERNATIVE WORLD GAMES est un soft de plus à épreuves mutliples. Celui-ci a été réalisé par l'équipe d'Andromeda Software (qui a fait Tétris, entre autres).
La démo que nous avons vue était en fait une version quasi définitive. La totalité du jeu se passe en Italie. Huit épreuves différentes, toutes plus cocasses les unes que les autres. De la course en sac au combat de polochons, en passant par le lancer de botte. Bien sûr, il est possible de jouer à plusieurs concurrents et de sélectionner quelques épreuves ou leur totalité sur un magnétoscope. Après que vous avez choisi la nation dont vous défendrez les couleurs, un perroquet met un disque sur un vieux phonographe. On s'attend à un hymne national, mais c'est un hymne quelque peu remixé que l'on entend. Le perroquet s'éclate de rire ! Marrant. Puis s'affichent huit écrans de télévision sur lesquels apparaissent les épreuves que l'on veut jouer.
Première épreuve, la course en sac, originale et bien réalisée. Il est très dur de franchir la ligne d'arrivée avant l'ordinateur. Bien sûr, on n'arrête pas de se vautrer ; un petit chien, qui vous suivait jusqu'alors, se met à vous traîner. Le décor est mignon et change au gré du scrolling horizontal. Dans le fond de l'écran, on remarque le Vésuve - fumant - nous rappelant que nous sommes en Italie.

Seconde épreuve sélectionnée, une course de pile d'assiettes. Sur fond de tour de Pise, vous devez avancer en portant une pile d'assiettes dont vous pourrez décider de la hauteur, de une à plus de trente assiettes. Originale, bien réalisée et très très dure, cette épreuve nous a beaucoup amusés. Les graphismes du décor sont superbes. Quand le personnage arrive au bord droit de l'écran, tout le décor "scrolle", faisant apparaître un bâtiment à la superbe architecture. Cool.
Tout le jeu est en seize couleurs, avec des sprites tout mignons et une animation bien réalisée. Ce jeu, même s'il ne devient pas un méga-hit, devrait connaître un fier succès auprès des amateurs de jeux en Games (Winter Games, World Games, Galactic Games, etc.).
Enfin, il faut que je vous parle de la bataille de polochons ou bataille de polars !! Deux personnages se tapent dessus, dans un décor fantastique puisque cela se passe à Venise, sur une gondole, sous le pont des Soupirs !!

STREET FIGHTER DE GO !

STREET FIGHTER est inscrit dans l'accord entre Go et Capcom pour l'adaptation, par le premier, des jeux d'arcade du dernier sur micro. Je vous rappelle qu'il s'agit d'une simulation de combat de rue, comme son nom l'indique. Dans le jeu d'arcade, les personnages sont gigantesques (en taille). Les joueurs doivent taper comme des brutes sur des trucs (sortes de punching-balls incrustés dans la borne d'arcade) en caoutchouc. On se défonce les poings à taper là-dessus comme un malade, car plus on tape fort sur les trucs en caoutchouc, plus les coups de votre personnage sont puissants. De plus, celui-ci peut faire des sauts du plus bel effet. Rendez-vous à Chatelet, dans la salle du boulevard Sébastopol, pour une démo.
A propos de démo, nous avons vu celle de l'adaptation sur CPC. Un jeu tout à fait étonnant. Si dans le jeu d'arcade les personnages sont grands, ils le sont aussi sur CPC. Nous avons droit à des sprites de grande taille. Tout le jeu est en mode 1, donc en quatre couleurs. Un jeu surprenant dès que l'on commence à jouer, les techniques de combat ne sont pas sans rappeler celles de ses illustres prédécesseurs que sont Exploding Fist ou Yie Ar Kung Fu. Mais de par la taille des personnages et les possibilités de sauts en orientant des coups pendant ceux-ci, ce soft apporte un renouveau dans l'industrie du logiciel de combat.

Le héros (vous, moi, Stallone, le chef) s'appelle Ryu et doit affronter des combattants ayant chacun une technique de combat propre. Il n'y a pas moins de dix niveaux de jeu. Chaque niveau représente un pays (Japon, Etats-Unis, Chine, Angleterre, Thaïlande, etc.), où il faut battre deux adversaires. Un combat se déroule en deux manches gagnantes.
Chaque coup que le personnage porte à son ennemi est marqué d'un impact rouge, alors que chaque coup que le héros se prend dans la tronche est marqué d'un impact bleu. Certains adversaires utilisent des accessoires tels que "shurikens" (étoiles en ferraille qui font bobo) et autres boules de feu (argh !!!). A chaque niveau de jeu, un nouveau décor se charge, un décor qui scrolle suivant le déplacement des combattants.
Bref, STREET FIGHTER sur CPC est un très bon jeu. Et quand on sait que, dans la version définitive, nous aurons droit à de la musique, à des bruitages et à une animation encore plus chiadée, nous pouvons déjà dire, et sans nous planter, que STREET FIGHTER est un méga-hit !!! Parole de Robby.





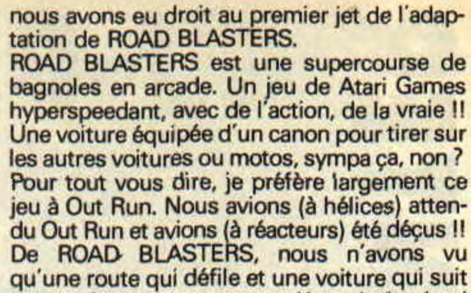
CHARLIE CHAPLIN DE US GOLD

Monsieur US Gold est vraiment sympa car il nous a aussi fait voir une démo de CHARLIE CHAPLIN, le soft.
Comme vous le voyez sur la photo qui devrait être quelque part dans la page, le jeu est en noir et blanc ; normal, car pour une simulation de film muet, il fallait que le jeu soit en noir et blanc. Si le jeu avait été en bleu, ç'aurait été une simulation du film de Luc Besson. Bon. Le but du jeu est de créer des films originaux. Pour cela, il faut promener CHARLIE dans différents décors où évoluent les classiques personnages de films muets : mari ventru, femme coquette, policier et grosse bonbonne.
CHARLIE peut coller des baffes aux maris ventrus et faire des bisous aux dames coquettes. Lorsqu'une scène est filmée, on passe à la scène suivante, et ainsi de suite jusqu'à la fin du film. Des intertitres viendront s'intercaler entre chaque scène lors de la projection publique. Si le film connaît le succès auprès du public, alors vous aurez un plus gros budget pour faire d'autres films, etc.
Les musiques qui agrémentent le jeu sont tout à fait dans le ton des films muets ; CHARLIE CHAPLIN, le soft, est vraiment mignon. Nous attendons avec impatience la version définitive.



ROAD BLASTERS DE US GOLD

Décidément, ce monsieur US Gold est vraiment très sympa. De sa petite poche, il nous a sorti une autre disquette trois pouces. Et



nous avons eu droit au premier jet de l'adaptation de ROAD BLASTERS.
ROAD BLASTERS est une supercourse de bagnoles en arcade. Un jeu de Atari Games hyperspeedant, avec de l'action, de la vraie !! Une voiture équipée d'un canon pour tirer sur les autres voitures ou motos, sympa ça, non ? Pour tout vous dire, je préfère largement ce jeu à Out Run. Nous avions (à hélices) attendu Out Run et avions (à réacteurs) été déçus !! De ROAD BLASTERS, nous n'avons vu qu'une route qui défile et une voiture qui suit cette même route, avec un décor de fond qui scrolle vraiment. Je peux déjà vous dire que ce soft a le goût de la meilleure simulation de conduite créée sur CPC.
Les fadas de ROAD BLASTERS arcade peuvent se réjouir et, accessoirement, regarder la photo d'à côté.



DESOLATOR DE US GOLD

Enfin, pour ne pas faillir à sa réputation de type sympa, monsieur US Gold nous a sorti une dernière disquette de sa petite poche. DESOLATOR, sous-titré HALL OF KAIRO, est une adaptation d'un jeu d'arcade de Capcom. Il s'agit là d'un jeu dans le style de Gauntlet mais en plus moderne. On y trimballe un petit bonhomme rouge dans un décor de verdure et d'immeubles. Le petit bonhomme n'est pas seul à l'écran, oh non, il y a même jusqu'à six bonshommes bleus qui gesticulent dans tous les sens autour du petit bonhomme rouge. C'est mignon, on peut boxer les bleus, donc c'est mignon. Ce n'était qu'une démo, prometteuse, mais démo tout de même. Là, c'est plus difficile de donner un avis avant d'avoir pu tester la version définitive. Zieutez la photo.

QUOI D'NEUF CHEZ HEWSON ?

Quoi, vous connaissez pas Hewson ? Mais si, vous savez bien, c'est Exolon. Mais c'est aussi Cybernoïd et ce mois-ci, c'est Nebulus. Autant vous dire que les mecs de chez Hewson, on les a repérés. Procurez-vous Nebulus, c'est hypergénial. Bon bin maintenant, on va guetter Marauder, qui devrait nous arriver vers mi-juillet. Il s'agit là d'un soft du style de Commando et Who Dares Win II. Un style de jeu que les lecteurs d'*AMSTRAD Cent Pour Cent* apprécient particulièrement. Bien sûr, ça sera beaucoup mieux, griffe Hewson oblige.

ET CHEZ IMAGINE ?

Ah, bin de Imagine, on attend le fameux Rastan Saga. Sa sortie a été retardée pour cause de fignolage. La version Commodore 64 ayant été jugée moyenne, nous devrions - théoriquement - avoir un Rastan Saga de haut niveau sur nos CPC. Et puis, quand on regarde les Arkanoïds, Renegade ou Grysor, on sait que les gens de Imagine peuvent faire très fort. Ils sont tellement gentils que la suite de Renegade, j'ai nommé Target Renegade, devrait arriver incésapeu sous ment. D'ailleurs, on commence à s'impatienter.
Sinon, ces sympathiques gens nous préparent aussi une adaptation d'un jeu d'arcade : Salamander. J'ai pas pu en savoir plus... Mais ça viendra, héhéhé.

AVANT-PREMIERE

Imagex, le dessinateur du mois, a été choisi par Ubi Soft pour donner à Rank Xerox son visage soft. Plusieurs sprites de la version ST sont déjà dessinés, mais le secret reste bien gardé jusqu'à septembre. *Amstrad Cent Pour Cent* aura, en exclusivité, les premières images de cette superproduction de Noël. Egalement prévu sur CPC.

WAR GAMES

PSS, les spécialistes anglais de WAR GAMES (Annales de Rome, bataille d'Angleterre, bataille de Midway, Bismarck...), seront dorénavant distribués par Infogrames.



SKY HUNTER

AU-DELA DES ETOILES

Par la grâce de l'arche du capitaine Blood et de Crafton et Xunk réunis, ne voilà-t-il pas qu'un nouveau soft français de qualité vient de sortir chez Ere Informatique ! Son nom est SKY HUNTER. Il vous fera passer de nombreuses nuits blanches, pâle et exsangue devant votre CPC adoré. N'attendez aucun répit de ce jeu. Vos nerfs, vos réflexes et votre sagacité seront mis à rude épreuve. SKY HUNTER est destiné aux fortiches, à ceux qui sont pas encore ramollo du cerveau, aux cracks de l'arcade et de l'aventure, bref à tous les lecteurs d'*AMSTRAD Cent Pour Cent* qui ne sont pas encore morts d'épuisement à lire et à relire notre prose détonante...

Mais qu'est-il arrivé a Khnorg ?... Fils de l'empereur, envoyé en mission, il fut capturé sur une planète inconnue. Papa Khnorg est furax, il ne peut supporter que son fils préféré soit retenu en otage par une sorte de zombie aux yeux jaunes qui se camoufle sous une soutane de curé. Aux grands maux, les grands remèdes, il faut combattre le mal par le mal ! L'arme la plus puissante de l'empire est envoyée sur la planète maudite. La poursuite infernale va commencer... Ainsi débute l'aventure, mais laissons tomber les prémices; finalement, on se moque du fiston Khnorg et de son papa ; ce qui nous intéresse, c'est l'action, le jeu, et comme dirait Germaine : "Qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse..."

Adonc, si le début ne nous préoccupe pas, parlons de la fin du jeu. Il se terminera lorsque vous aurez retrouvé l'épée du zombie habillé en curé. C'est la rançon qu'il exige pour libérer son otage, le désormais célèbre Khnorg, fils du non moins célébrissime empereur. Mais cette épée a été brisée en six morceaux, qui sont détenus par six rebelles que vous devrez retrouver pour reformer le glaive du zombie. Maintenant que vous connaissez les tenants et les aboutissants de cette histoire, voyons un peu comment relier ces deux extrémités.

LA LIGNE DROITE

Le plus court chemin d'un point à un autre, c'est la ligne droite. Rappelez-vous cet axiome car il vous sera utile... Lorsque le jeu







commence, vous vous trouvez à bord d'un tank. La partie centrale de l'écran est occupée par un demi-cercle dans lequel vont apparaître les personnages et les décors. En bas à gauche, se trouvent deux fenêtres. Dans la première défilent des icônes qui vont vous servir à vous déplacer et à dialoguer avec les personnages. Et dans la deuxième, apparaissent les objets dont vous devrez vous munir afin de les échanger contre les morceaux de l'épée. Pour trouver les objets, il faut se déplacer dans les différentes salles (il y en a environ soixante-dix) où se trouvent des robots télécommandés qui vont vous agresser et que vous devrez détruire à coups de rayon laser. Ensuite, tout est question de jugeotte ; il vous faudra déterminer quel objet convient à quel personnage, tout en sachant que rien n'est vraiment évident. Par exemple, l'objet qu'il faut échanger avec le guerrier blond n'est pas la hache mais la bague, et la charmante jeune fille blonde est une fieffée menteuse à qui il ne faut rien donner du tout. Mais il y a un hic; en effet, vous ne pouvez transporter qu'un seul objet à la fois et, pour mener à bien votre mission, il sera nécessaire de faire un plan des salles, afin de ne pas vous égarer. Car si le temps ne compte pas, tous les déplacements que vous faites avec votre tank consomment de l'essence, et si vous ne choisissez pas le plus court chemin, vous vous trouverez à court de carburant, ce qui mettra fin à la partie... Souvenez-vous de la ligne droite...

LE ZOMBIE AUX YEUX JAUNES

C'est lui la clé de votre succès. Sous sa soutane et son air lugubre se cache sa véritable personnalité. Il est le maître de la planète sur laquelle vous évoluez. Avant toute chose, c'est lui qu'il vous faudra retrouver. Sans lui, il vous sera impossible de faire parler les autres personnages et donc de savoir quels sont les objets dont ils ont besoin. Il est la pierre angulaire de toute l'histoire, le passage obligatoire par lequel transite le succès de votre mission. Comme de bien entendu, ce personnage dont vous avez absolument besoin est absolument introuvable. Il se cache derrière une porte bleue où vont se briser tous vos rêves de victoire. Mais ne désespérez pas, voici quelques indices qui vous permettront de le faire sortir de son repaire... La première chose à faire, c'est de trouver l'objet représentant une grenade (c'est une petite icône verte qui se trouve au sud-est de la salle de départ). Une fois que vous avez repéré la salle où se trouve la grenade, vous la prenez grâce à la pince. Ensuite, vous repassez par la case départ (vous ne touchez pas 20 000 F) pour vous diriger cette fois-ci vers le sud-ouest, où se situe la fameuse salle avec la porte bleue. Vous déposez alors la grenade face à la porte et, devant vos yeux ébahis, la grenade explose, libérant le passage qui vous conduira dans le ténébreux repaire du zombie aux yeux jaunes...

ISSUE DE SECOURS

Désormais, le résultat est entre vos mains. De toute façon, vous n'y arriverez pas du premier coup, ni même au bout de la dizième tentative, alors patience et persévérance. Elaborez des parcours, affinez vos hypothèses de départ, n'ayez pas peur de détruire l'ermite et la jeune fille blonde, de donner la hache au bûcheron, la table des lois à l'esprit et la glace au monstre jaune... Stop, j'arrête, j'en ai déjà trop dit, à vous de trouver la suite... De longues nuits de rage et d'espoirs déçus vous attendent, je ne voudrais surtout pas gâcher votre plaisir...

SKY HUNTER de ERE INFORMATIQUE
K7 : 140 F
Disk : 180 F

Graphisme :	4/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	1/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
	17/20

Note :
85%



BEYOND THE ICE PALACE

Elite a réalisé un modèle de jeu d'action, les limites graphiques du CPC ont été poussées dans leurs derniers retranchements. Aventure et action sont au rendez-vous dans un univers à la Tolkien. Pénétrez au-delà du palais de Glace...







ALIAN DE CHAOS RACONTE...

Je suis un elfe, mon nom est Alian, certains m'appellent Alian Doigts-de-Fée. Ceux qui me nomment ainsi se divisent en deux catégories : il y a ceux que j'ai volés (il faut bien vivre !), pour lesquels ma dextérité est une malédiction, et il y a les autres, la gente féminine (il faut bien s'amuser !), pour qui je serais plutôt une bénédiction. Or donc, tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, lorsque quelque sombre serviteur du Mal décida que, décidément, tout allait trop bien, et que cela lui donnait des ulcères. Bref, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, tout alla au plus mal. Les douces forêts du pays, au-delà du palais de Glace, furent brûlées et les elfes, les hobbits, les nains et autres fées qui les peuplaient en furent chassés. Les sages esprits de la forêt se réunirent alors ; ils bénirent une flèche, la lancèrent haut dans le ciel et décidèrent que celui qui la retrouverait serait l'élu qui rétablirait la balance entre le Bien et le Mal. Ne cherchez pas plus loin, c'est moi qui l'ai trouvée, cette satanée flèche ! Il faut dire qu'elle a atterri en plein dans la partie la plus charnue de mon être. Si je tenais l'esprit ...

POUR JOUER BRISER LA GLACE.

On arrête tout ! La maman laisse déborder le lait sur le feu, le scout laisse au milieu de la rue la vieille dame qu'il aidait à traverser, le CRS laisse l'étudiant qu'il était en train de euh... interroger, et le pigiste laisse tomber ses piges en retard. Il y a urgence : Elite Systems présente son nouveau jeu d'aventure/action : BEYOND THE ICE PALACE. Elite avait frappé très fort en 1985, en présentant une superbe adaptation de Ghost'n'Goblin sur CPC. Trois ans plus tard, voici la suite de ce jeu. Les années qui séparent ces deux softs ont été pleinement mises à profit pour présenter une réalisation sans faute : tous les personnages présentés à l'écran sont superbement animés (votre elfe court, les cheveux dans le vent), les décors sont splendides. Vous découvrez le jeu grâce à un scrolling continu, les divers sprites se superposent sans effet de bord (c'était le cas dans Ghost'n'Goblin), la réalisation technique est parfaite. Quant à l'intérêt du jeu, il est assuré par le nombre d'écrans à parcourir, la variété des monstres à découvrir (tous plus beaux les uns que les autres, tellement ils sont horribles) et, enfin, l'aspect tactique pour découvrir le comportement de chaque ennemi.

Alian Doigts-de Fée

BEYOND THE ICE PALACE
de ELITE SYSTEMS
Prix : n. c.

Graphisme :	4/4
Son :	3/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/lovely :	4/4
Note :	16/20

80 %



BIERE QUI ROULE...

Voilà, c'est pour cela que vous me retrouvez ici, errant bêtement dans des grottes obscures, au lieu de tranquillement détrousser d'honnêtes voyageurs au milieu de la forêt ! Bon, puisqu'il faut y aller... D'ailleurs, j'ai entendu dire que quelques rubis de bonne taille étaient disséminés un peu partout dans ces souterrains.

Juste ce qu'il me fallait pour me sentir investi d'une mission des plus sacrées : sortir riche et vivant d'ici ! Allez, au pas de course ! Admirez au passage la foulée souple et rapide du coureur des bois, pas mal hein ? Tiens, sur le sol, une masse d'arme, une épée courte et une épée longue. Moi je suis assez pour l'épée longue ; la masse d'arme, c'est bon pour les trolls, et l'épée courte pour les nains (qui a crié Sined ?). Mais, comme disait ma chère mère lorsque mon père avait un rien forcé sur la bière : " Ho, ho, v'là des ennuis qui s'préparent !" Excusez-moi les amis, mais un essaim de guêpes géantes s'approche. Pas de panique : quelques jets d'épée bien placés, et les guêpes explosent en mille couleurs. Joli ! Finalement, cette aventure ne se passe pas trop mal et... Enfer et putréfaction ! On dirait que j'ai parlé trop vite : je veux bien être pendu si ce n'est pas un gros troll bien vert et bien pustulant qui s'avance (qui a crié Lipfy ?). Oups,il me balance une hache, je me baisse, un coup d'épée et je l'explose. En voilà un autre, plus des guêpes. Pas d'affolement. D'abord le troll : pschuiit (mon épée part comme un missile), splaash (le troll explose). Les guêpes maintenant : je me suis aperçu qu'elles vont par trois et qu'elles effectuent toujours le même mouvement ; il suffit de rester hors de portée et d'ajuster tranquillement le tir. Facile !

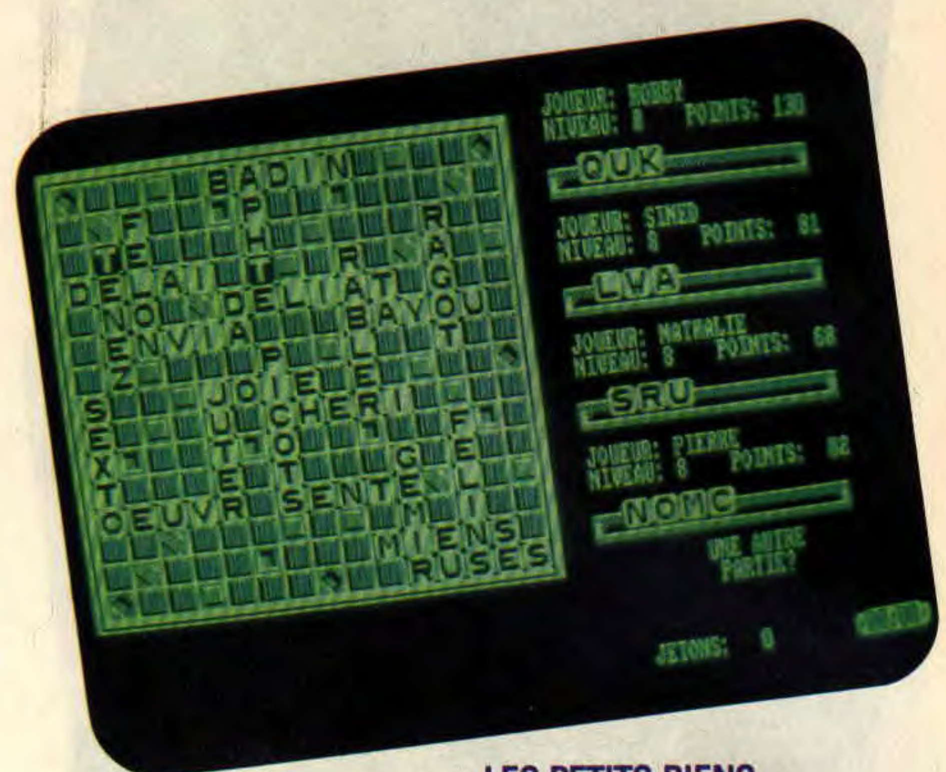
POUR LES INSECTES QUI FONT BZZZ...

Tiens, un mur se dresse devant moi. Qu'à cela ne tienne, quelques coups d'épée et il s'effondre. Encore des trolls, encore des guêpes, ma vie devient un long scroll tranquille... Ah ! enfin, juste récompense du mal que je me donne pour sauver le monde : un beau rubis bien rouge. Mais avant que j'aie pu m'en emparer, avec un crépitement dans l'air, et dans un halo bleuté, un démon volant apparaît. Il est coriace, le bougre ; il faut littéralement le cribler de coups pour en venir à bout.



SCRABBLE

Il n'y a pas de lézard, Scrabble de Luxe est un Scrabble ; pourquoi de luxe ? Tout simplement parce que, comparé à la première adaptation (officielle et approuvée par J.W. Spear & Son PLC) sortie en 1985, des finesses supplémentaires viennent enrichir la partie. Un indémodable, un must, une mention obligatoire dans toute ludothèque qui se respecte. Capello en puissance, Pivot en devenir, académiciens de tout poil en piste !



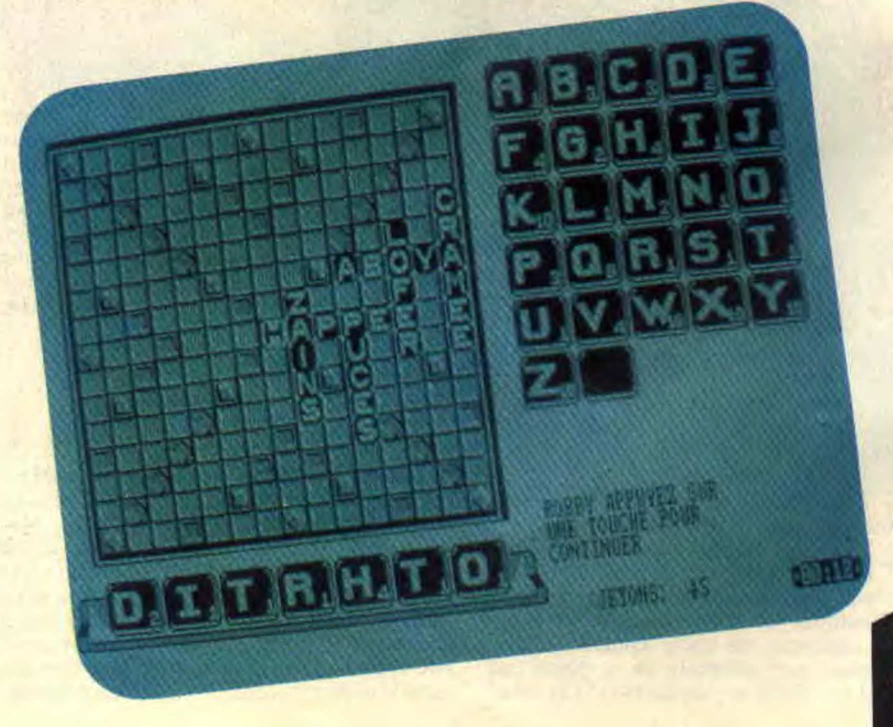
Quel est l'intérêt de jouer au Scrabble sur ordinateur ? C'est bien évidemment la force de l'adversaire, autrement dit l'étendue du vocabulaire de l'ordinateur. Sur ce plan, il n'y a rien à redire le Scrabble de Luxe est parfait, ou plutôt éminemment irritant, surtout lorsque vous lui allouez la force huit. Un face à face avec ce titan de la langue française revient à jouer seul, avec son petit cerveau et ses petits moyens, face à un scrabblemaniaque lâchement armé d'un Larousse ou d'un Robert. Vous avez déjà entendu parler, vous, de Moxa (petite branche d'armoise employée en médecine traditionnelle chinoise et brûlée au contact de la peau, brrhh) ou de Nixe (nymphe des eaux dans les légendes germaniques) ? Autant dire que vos lune, rame, pot, ou ni, ne, le, la, lorsque vous êtes en manque total d'inspiration, font piteuse figure face à ces expressions savantes. C'est tout simplement que la version de Luxe a été réactualisée avec le vocabulaire mis en place pour le serveur Scrabble (voir encadré) développé par la même société, soit les trois cent mille mots du petit Larousse. Trois cent mille mots sur cette disquette de rien du tout ? On ne peut que croire sur parole les dires de l'éditeur, allez vérifier une telle affirmation ! Une chose est sûre, le lexique a été amplifié par rapport aux vingt mille mots du Scrabble version 1.

AU-DELA DES MOTS

L'essentiel est donc là, mais Scrabble de Luxe sait aussi peaufiner l'accessoire, autrement dit la présentation, les couleurs, tous ces petits plus qui agrémentent la partie. Autour du ring, deux, trois ou quatre joueurs prennent place. On ne rigole plus, enfin surtout vous, avec votre niveau 0 (valeur par défaut de votre dextérité linguistique), qui vous retrouvez placé face à ces gladiateurs entraînés à la joute verbale. Vous pouvez même regarder la partie se dérouler sous vos yeux et laisser les algorythmes se battre entre eux ; c'est aussi en observant que l'on apprend. Une fois l'équipe engagée, vous fixez la force des concurrents gérés par le CPC dans une échelle de 1 à 8. (L'ancêtre ne comptait que quatre niveaux). Afin de profiter du docte savoir de la machine, demandez à suivre sa recherche : les différents mots envisagés et leur valeur défileront alors à l'écran. Les mauvais joueurs apprécieront la faculté de lorgner sur les lettres des voisins, pour contrer leurs gros coups avec l'option "réglettes visibles". Enfin, si le stress du chronomètre vous stimule, choisissez le jeu contre la montre, qui détermine le temps alloué à chaque coup, de une heure à une seconde. Evitez les tempos extrêmes, injouables, en suivant les conseils de ce cher Montaigne : de la mesure en toute chose.

LES PETITS RIENS QUI FONT TOUT

Attendez, ne décrochez pas, tout. Entre autres raffinements, Scrabble de Luxe permet de définir la vitesse d'affichage des lettres et les couleurs à l'écran. La lisibilité du damier laisse quelque peu à désirer, mais on s'y fait. Et si vraiment vous ne vous accommodez pas aux couleurs d'origine, vous pouvez changer à l'envie la teinte du fond et du damier, ce qui nous amène à plus de sept cent vingt-neuf combinaisons possibles ; mais je m'égare, revenons au sujet. Les étourdis chroniques apprécieront le rappel des données de base



DE LUXE

du Scrabble, à savoir la valeur des lettres ou des cases, affichable à tout moment. Et les perfectionnistes pourront sauvegarder la partie pour la repenser, la repeser, la retourner, la ruminer, (vous en faites ce que vous voulez, cela ne me regarde pas), bref, la rejouer à l'infini.

Mais, moi, la gâterie qui me séduit le plus est la possibilité d'imposer à l'ordinateur un mot de votre cru. Avec une parfaite mauvaise foi, proposez sapotage (soupe servie froide intentionnellement) ou bizoumour (baiser donné avec amour). Il rechigne tout d'abord et conteste son existence, mais si vous insistez, il l'inscrit avec bonne grâce sur le tableau. C'est le seul moyen que j'ai trouvé jusqu'à présent pour battre cette tête bien pleine (trois cent mille mots, ça remplit), à défaut d'être bien faite. Eh bien oui, n'ayons pas peur des mots, je suis nulle au Scrabble, je vaux quinze points (N : 6, U : 6, L : 1, L : 1, E : 1).

LE SAVIEZ-VOUS ?

Il y a en France huit mille affiliés à la fédération, mais plusieurs millions d'amateurs (le Bleuscra arrive juste après la belotte au palmarès des jeux en France, et reste le loisir préféré de 42 % des vacanciers gaulois) pour ce jeu, créé par un Américain dans le plus noir de la dépression des années 1930. Son nom ? Je me souviens qu'il est doux et sonore comme ceux des aimés que la vie exila, bref, je ne m'en souviens plus. Ah ! le voilà : Alfred Mosher Butts, architecte de son état. Enfin, Scrabble en anglais veut dire gratter, fouiller ou tâtonner. Alors, tâtonnez bien.



Le Scrabble sur Minitel ou les joies du Duplicate.



Graphisme :	2/4
Richesse :	4/4
Ergonomie :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	17/20

3615 CODE SCRAB

Coup double donc pour Micromania, qui, parallèlement au soft Scrabble de Luxe met à la disposition de tous les apprentis scrabbistes, scrabbeurs, scrabboteurs, scrachipoteurs une version Minitel sur le 36-15 code Scrab. Passons sur les boîtes aux lettres, inhérentes à tout serveur télématique, sur les informations de la Fédération française de Scrabble, sur les parties célèbres que l'on peut rejouer et toute l'actualité du Scrabble en France ; l'originalité du serveur est ailleurs. Dans le Duplicate tout d'abord, la version "compétition du jeu" qui efface définitivement les aléas et injustices du hasard (si le hasard n'intervenait pas, je serais bonne au Scrabble, je vaudrais donc dix-sept points). Au Duplicate, tous les scrabblagueurs utilisent les mêmes lettres. Le mot génialement extrait de votre lexique cervical est comparé aux trouvailles de vos amis scrabblanbecs. Le meilleur est placé sur le damier, et vous engrangez la valeur de votre mot. L'ordinateur affiche alors votre pourcentage par rapport au meilleur coup. Les parties en suplicate peuvent accueillir jusqu'à cinquante scrabbénitiers sur le même plateau. Les scrablazés peuvent ainsi jouer seulement quelques coups (l'on n'est plus enchaîné à une partie jusqu'à ce que mort s'ensuive) et s'en aller avec une idée de leur niveau grâce au pourcentage. La seconde innovation du serveur Scrabble est de donner l'honneur d'affronter le meilleur joueur du monde (francophone), j'ai nommé Michel Duguet. Il sera présent sur le serveur 3, trois fois par semaine, pour animer les parties en simultané de haut niveau.



NEBULUS



Chez nos amis anglais, il y a ceux qui adaptent des hits de salles d'arcade à tour de bras, et puis il y a ceux qui nous pondent régulièrement des softs originaux. Hewson Consultant fait partie de ces derniers. Voici NEBULUS, qui constitue LE soft génial de ce mois de juin.

J'AI FAIM

Ne m'en veuillez pas si mon ventre fait d'infâmes borborygmes, mais voilà, j'ai grand faim !! Alors que je suis censé vous parler de gaphismes, d'animation et de son, je ne rêve que de hot dog, de croque-madame ou de saucisse-frites. Vous allez me dire que mes goûts culinaires ne sont pas très éclectiques, mais c'est en gros ce que je mange au déjeuner quand j'ai peu de temps. Aujourd'hui, c'est le cas : il est quinze heures passées et je n'ai toujours pas mangé. Parfois on m'invite à la pizzéria d'en face ; c'est sympa et les calzones n'y sont pas mauvaises. Bon, O.K., j'arrête ; excusez-moi, c'est la faim qui me fait délirer. Nous fermons ici la tranche de (jambon, miam !) vie du Robby.

CREATION ORIGINALE ET QUALITE SUPERIEURE

Revenons-en à ce qui nous intéresse au plus haut point, à ce qui devrait, théoriquement, occuper l'intégralité des deux pages que vous avez sous les yeux. NEBULUS est un excellent jeu de plus à mettre à l'actif de Hewson (Prononcez "you-sonne", ça fait très branchos english. Mais attention, vous allez encore postillonner partout. Rhalalala !)
Nous entamons la cinquième année d'existence des CPC d'Amstrad, et, à l'instar du Commodore 64, certains éditeurs nous proposent des réalisations tout à fait surprenantes. Les programmeurs qui, depuis quelques années, ont roulé leur bosse sur les CPC savent maintenant nous concocter des scrollings au pixel près, une gestion rapide des sprites, des musiques transcendantes, des images écran superbes... Bref, nous assistons à une floraison de softs de haut niveau.

NEBULUS, ÇA RIME AVEC...

Le premier qui le dit se prend une baffe ! NEBULUS est un jeu d'ascension de tours. Allons-y pour un descriptif détaillé du jeu. Début de jeu, un petit bonhomme vert sort d'un sous-marin. Il prend pied sur une plateforme en bas d'une tour bleue. Le but du jeu : aller tout en haut de la tour en un temps limité. De plates-formes en ascenceurs, il faut aller le plus vite possible tout en évitant les... inévitables ennemis qui sont, ici, des balles rebondissantes, d'énormes yeux clignants et des choubirazaledoufikus rouges !! Dur à prononcer hein ? En fait, il s'agit d'une sorte de groseille volante ! Enfin, comme je ne sais trop de quoi il s'agit, j'appelle ça un choubirazaledoufikus rouge.
Le personnage vert que vous dirigez ne peut marcher que sur des dalles bleutées. Peut-il évoluer autour de la tour ? Suspens....
Angoissant suspens... Suspens d'une lourdeur terrible et horrible...
Non, il ne le peut pas !!!!
Allez, si, je voulais simplement vous faire peur. Il le peut !!! C'est même là l'attrait principal du jeu. Le personnage marche autour de la tour. Ou, plus exactement, c'est la tour qui tourne sur elle-même lorsque votre bonhomme vert (quoique ça ressemble plutôt à un chien vénusien !) marche.
Well, maintenant, et dès le début du jeu d'ailleurs, vous vous apercevrez que certaines de ces plates-formes ou dalles se dérobent sous vos pieds. Désagréable. Si vous êtes en altitude, vous avez une chance de retrouver votre équilibre sur les dalles du dessous. Par contre, si vous êtes sur le premier niveau, vous finissez à la flotte ; un petit ricanement musical se fera alors entendre pour se moquer de votre maladresse.
Pendant que j'y suis, je vous signale que l'on peut jouer sans musique, avec les sons seulement, ou avec les sons et la musique simultanément. D'ailleurs, la musique fait partie de ces petites musiquettes entraînantes que l'on chante le matin sous la douche, une de ces







musiques qui rythment diaboliquement un jeu au point de vous en rendre accro pour longtemps.
L'unique moyen pour aller toujours plus haut est l'ascenceur. Vous remarquerez des briques blanches ; il suffit de monter dessus et de pousser le joystick vers le haut pour faire décoller votre monte-charge. Animation et graphismes de qualité sont au rendez-vous, et lorsque la tour tourne sur elle-même, l'impression est grande, un véritable effet spécial de cinéma : du grand art !
Sur votre chemin, vous rencontrerez deux sortes de baballes. Les unes, rouges et rebondissantes, ont la fâcheuse habitude de se diriger vers vous lorsque vous arrivez à leur niveau. Les autres, noires et roulantes, ne se préoccupent guère de vous, mais si elles vous touchent, vous tombez. Bien fait !
Bon, la solution, c'est d'essayer de les flinguer. Les rouges, vous pourrez ; quant aux noires, on ne peut que les immobiliser.
Les gros yeux bleus clignants, eux, on ne peut rien leur faire. Donc, essayez de les éviter. Les choubirazaledoufikus rouges, pareil, mieux vaut les éviter en prenant les bonnes portes. Ah oui, les portes. Elles sont disséminées autour de la tour, elles permettent... Bin d'avancer, quoi !! Vous franchissez une porte, la tour tourne, superbe, et vous ressortez par une autre porte ; là, un escalier vous permetra de monter toujours plus haut.
Allez, on dit qu'on arrive tout en haut. Vous voyez la fin de la tour et passez par la dernière porte. Alors la tour s'écrase, s'enfonce, disparaît jusqu'au niveau de la mer. Là, le sous-marin qui vous avait déposé vient vous reprendre et vous amène à une autre tour. J'ai vu trois tours pour l'instant. Il paraît qu'il y en a six en tout. Gasp !!
La seconde tour est toute rouge, et comme vous le voyez sur les photos, les baballes sont maintenant jaunes à pois gris. L'agencement de la tour s'est diaboliquement corsé et vous courez toujours contre le temps.
La dernière fois que j'ai chargé NEBULUS, je suis resté plus de cinq heures rivé au clavier de mon CPC.
Rien à redire, NEBULUS est un soft vraiment très bien réalisé. Pas un seul bug, pas un manquement. Il s'agit là, incontestablement, de l'un des meilleurs softs de ce premier semestre 88. Un jeu fait pour jouer tout l'été.
Robby qui va manger.

NEBULUS* de *HEWSON
K7 : 95 F
DISK : 145 F

Graphisme :	4/4
Son :	4/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
	19/20

Note :
95%

S

UNE PANTHERE UN BRIN KLEPTOMANE

Dure vie que celle de cambrioleur, d'autant plus si l'on est une panthère, rose de surcroît ; ce n'est pas évident de passer inaperçue. Après avoir mené grand train et dépensé le butin de ses dernières expéditions, la panthère rose est obligée de travailler à nouveau. Pas n'importe quel job, celui de majordome, le seul qui permette de fouiner partout dans la maison sans éveiller la méfiance de ses maîtres.

Il est bien connu que la présentation est essentielle lorsque l'on cherche un emploi ; être bien sapé, propre sur soi et ne pas avoir une tronche de repris de justice peut aider à être engagé comme domestique chez des gens de la haute un peu collet monté. Première étape, le magasin de fringues. Mais la panthère rose ne dispose pas d'un gros pécule, tout juste de quoi acheter un chapeau haut de forme qui lui permettra d'obtenir son premier job. Une fois tout notre petit monde endormi, notre cambrioleur gentlefauve décide de passer aux actes et de faire patte basse sur tout ce qui a de la valeur dans les différentes pièces.

LE SOMMEIL EST SACRE

Quelle idée d'avoir un maître somnambule ! On n'est jamais tranquille, il se balade dans la maison, se cogne dans les meubles, se réveille, et c'est la catastrophe s'il me découvre en train de lui "emprunter" ses bibelots. Afin d'avoir la paix, je lui permets de m'accompagner dans mon expédition nocturne. Mauvais plan, cet imbécile s'écrase sa bille de rat sur le premier mur venu et fait un véritable scandale parce que j'astique son argenterie dans le noir à 1 heure du mat. Apparemment le bourgeois n'apprécie pas mon zèle et me vire.

RETOUR A LA CASE DEPART

Ayant réussi à me faire engager dans une autre maison, je me remets au turf avec à nouveau un somnambule sur mes talons. Ma parole, dis ! (version Roger Hanin), oh my goodness ! (version rosbif), tiens v'là Néness ! (version Montmartre). Avec une petite cloche, je dirige mon somnambule de maître, afin de lui faire éviter les meubles et autres obstacles. J'installe un tremplin pour qu'il passe sur la peau d'ours sans que les poils lui chatouillent la plante des pieds, ce qui le réveillerait immanquablement. Toutes ces précautions me permettent d'accéder au deuxième étage sans casse. Mais là, cela se complique, je dois non seulement prendre soin du somnambule (encore un qui ne connaît pas Epeda multi-



transpire), mais en plus faire gaffe à mes miches que l'inspecteur Clouseau veut coincer depuis des années. Un petit trou par-ci, un faux cambrioleur par-là, et Clouseau me fiche une paix royale, me permettant d'achever mon cambriolage et de disparaître dans la nuit (noire).

VOUS AVEZ L'HEURE ?

Deuxième maison. Le maître de céans me demande si je possède une montre en or ; mon premier casse m'a rapporté suffisamment pour m'en payer une, je lui montre (la montre) et suis aussitôt engagé. La tête de mon nouveau patron ne me dit rien de bon, aussi n'aurai-je aucun remord à le détrousser dès cette nuit. Me déplaçant à pas de loup, ce qui est paradoxal pour une panthère, même rose, je visite le premier étage avec, à nouveau, un somnambule qui bulle sur mes talons. L'argent doit être incompatible avec le sommeil du juste. Clouseau cherche toujours à me "serrer", normal pour un keuf, mais il peut courir, et croyez-moi, il court vite ; j'ai intérêt à le précéder et à laisser traîner des pièges. Après plusieurs tentatives, je peux enfin nettoyer toute la maison du sol au plafond, et remplir mon sac d'un butin tout à fait mérité au vu des difficultés rencontrées pour l'obtenir.

UN CURICULUM VITE FAIT

Le métier de majordome est, lorsqu'il est bien fait, très rentable. "Mais que voulez-vous, chère amie, de nos jours nous avons de plus en plus de mal à nous faire servir ; la domesticité est une race en voie de disparition, il faudrait peut-être penser à la protéger." "Vous avez totalement raison, je vais en parler à Black Jack." "Tenez ! moi, ce matin, j'ai reçu un nouveau majordome très stylé avec d'excellentes références, quoique j'aie été choque que ce domestique affiche aussi crânement ses préférences pour le rose. Croyez-moi si vous le voulez, cet énergumène était entièrement peint en rose." "Non, quelle horreur ! Et vous l'avez engagé ?" "Oui, il est tellement félin qu'avec lui ma porcelaine ne risque rien." Que tu dis, la baronne ! La douairière a complètement gobé mes faux fafs. Des références mitonnées aux petits oignons par l'ami Pierrot le tampon. La maison est plongée dans l'obscurité, seules quelques bougies éclairent faiblement certaines pièces dans lesquelles scintillent des pierres précieuses, des porcelaines, des vases chinois de la période Ming ; je me trouve dans un véritable paradis. Aïe ! quelqu'un marche au deuxième étage, certainement Clouseau. Je lui gonfle un faux cambrioleur qui l'occupera pendant un bon bout de temps. Attention à la piscine ! ce n'est pas le moment que le somnambule prenne un bain de minuit. Encore un étage et je pourrai aller me reposer. Tiens, à propos de repos, je m'asseois cinq minutes dans un confortable canapé afin de reprendre quelques forces. Pas trop longtemps car l'autre endormi se fait la malle sans moi. Hop, je le récupère juste avant qu'il ne se prenne un gigantesque pot de fleurs, et je termine silencieusement mon larcin au troisième étage. Clouseau vient de se rendre compte de son erreur : avoir passé les menottes à une poupée gonflable, voilà qui va faire rigoler plus d'un inspecteur stagiaire de Scotland Yard.







SORTEZ-MOI DE CE JEU !

Les deux premières maisons étaient déjà durailles à dévaliser, mais la troisième et la quatrième sont vraiment infernales ; encore plus de pièges et de murs, et un inspecteur Clouseau toujours sur mes basques. Cambrioleur, ce n'est vraiment plus un métier pour une honnête panthère rose. Si un Arsène Lupin amateur trouve la solution, qu'il ne se gêne pas pour me l'envoyer, sinon Clouseau va me transformer en tapis de sol. Ce qui ne saurait tarder tant ce jeu est difficile. Le premier qui me dit que l'argent volé est de l'argent facile, je le décalque contre le mur. Si vous pensez que c'est une sinécure de surveiller un handicapé du sommeil tout en remplissant son sac de butin et en essayant de semer Clouseau qui, même s'il est bête, court très vite. Des graphismes vraiment mignons, une musique qui possède le tempo de la bande originale du film, une animation sympa et quelques petits gags ; signalons notamment une tête de sanglier accrochée à un mur et dont les yeux vous suivent quand vous passez devant elle. Eclatant, non ? Le tout est d'une bonne facture. Par ailleurs, c'est un jeu dont vous n'êtes pas près de voir la fin, tant les possibilités de se faire coincer par l'inspecteur Clouzeau (la honte du Yard) sont nombreuses. Après avoir été un peu snobée par la rédaction, en grande partie à cause de sa difficulté, la panthère rose est en passe de devenir un petit personnage familier que, faisant fi de toute moralité, l'on encourage dans ses cambriolages.

VIGOR le cambrioleur qui nettoie tout du sol au plafond.

LA PANTHERE ROSE de MAGIC BYTES distribué par INFOGRAMES Disk : 160 F

Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	2/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
	15/20
Note :	75%

Encore un soft pas français...

Attention les yeux, ça c'est du sérieux. En voilà du soft costaud, du genre gonflé, c'est du tout dur, du bien rebondi, ça roule et ça coule comme les gros biceps du bel Arnold quand il les fait saillir sous sa peau huilée. IMPOSSIBLE MISSION 2 est un jeu de concours, le genre de truc fait pour la compétition, un pur sang, un prototype. Le programme conçu pour écraser tous ses adversaires et le joueur aussi, accessoirement...

Et hop ! C'est reparti, en voiture pour un deuxième tour. Autant vous prévenir tout de suite, Impossible Mission 1, c'était bien ; IMPOSSIBLE MISSION 2, c'est mieux. Le scénario est quasiment le même : vous êtes l'agent de la dernière chance, le dernier espoir de la civilisation qui est menacée par l'infâme Elvin et ses missiles à têtes nucléaires. Le quartier général du vilain méchant est une sorte de gros atome avec neuf tours. Les huit premières abritent les divers équipements d'Elvin et de ses acolytes, et la neuvième recèle la salle de contrôle qui commande la mise à feu et le guidage des missiles nucléaires. Votre but est évidemment de trouver cette dernière salle ainsi que le code qui vous permettra d'arrêter le compte à rebours meurtrier. Mais avant d'atteindre cette ultime étape, il vous faudra parcourir les huit autres tours... Et c'est là où ça se complique...

LA VERITE VRAIE

Car, à part le scénario, rien n'est vraiment simple dans cette histoire. Outre le maniement du sprite, qui peut courir, faire des sauts périlleux, se baisser pour déposer un objet, vous actionnez aussi des ascenseurs verticaux et horizontaux... Mais, ce n'est pas tout. Il y a aussi le système de sécurité d'Elvin que vous pouvez pirater à partir des consoles qui se trouvent dans toutes les salles. Attendez, c'est pas fini, lorsque vous êtes dans une salle, en vous plaçant devant les objets qui la meublent, vous avez la possibilité de récupérer des options ou des chiffres qui formeront un code qui vous permettra de passer dans une autre tour. Et, enfin, vous disposez d'un ordinateur de poche que vous pouvez consulter quand vous ne vous trouvez pas dans une salle. Toutes ces commandes se font à partir du joystick, et inutile de vous dire que, parfois, on s'emmêle un peu les pinceaux entre les différentes actions à faire. De plus, la notice est tellement mal traduite qu'il faut la lire une bonne dizaine de fois avant de comprendre de quoi il retourne. Le pire, c'est que tout marche très bien dans ce soft ; toutes les manipulations sont nécessaires au bon déroulement du jeu et il faut maîtriser chaque élément pour réussir à progresser. Quand je vous disais que c'était un truc de compétition, ce n'était pas de la littérature, mais la vérité vraie.



ISSION II

matériel de bureau, dans la quatre, ce sont des voitures et des motos, dans la huit, vous trouverez des portraits d'Elvin, etc. Evidemment, ces objets sont défendus par des robots qui peuvent vous pousser dans le vide ou vous désintégrer à coups de rayon laser... Pour passer ces obstacles, vous devrez utiliser les consoles de sécurité d'Elvin. Elles vous permettront de rendre inoffensifs les robots, d'utiliser des bombes normales ou à retardement, de modifier l'architecture de la pièce (move floor), de replacer les ascenseurs dans leur position originale et, enfin, de disposer de temps suplémentaire. Voilà pour les explications, à vous de jouer maintenant. Et n'oubliez pas, IMPOSSIBLE N'EST PAS FRANÇAIS !!!!!

IMPOSSIBLE MISSION II
de EPYX distribué par US GOLD
K7 : 95 F
Disk : 145 F

PAS DE PANIQUE

Du calme, ne tournez pas la page en disant que vous n'y comprendrez jamais rien et que vous n'achèterez jamais ce soft. Ce serait dommage, car, une fois que l'on s'est familiarisé avec les commandes, le jeu est passionnant. Alors, lisez la suite et tout s'éclairera...

Enfin j'espère. Lorsque le jeu commence, vous vous trouvez dans l'ascenseur de l'une des tours d'Elvin. Sur la gauche de l'écran, se trouvent quatre rangées de deux chiffres de 1 à 8 ; ces chiffres vous serviront à savoir le temps que vous passerez dans les différentes salles de chaque tour (en cours de jeu, vous vous rendrez compte que cette option est la moins utile de toutes). En bas du tableau, vous disposez d'un plan qui vous permettra de vous situer. Enfin, sur la droite, se trouve le tableau le plus important. Il comprend un magnétophone grâce auquel vous pourrez enregistrer les séquences musicales se trouvant à l'intérieur des coffres-forts (il y a un seul coffre-fort par tour). Lorsque vous avez enregistré plusieurs séquences musicales, il faut ensuite les recomposer entre elles pour obtenir une mélodie du genre : TA DA DOU DI DAM DOM DOM TSOUIN TSOUIN ! ou quelque chose comme ça. Enfin, tout en bas et à droite de l'écran, vous avez le dispositif qui vous servira à rassembler les codes de passage d'une tour à l'autre. Ces codes sont composés de trois chiffres (digits en anglais) de couleur différente. Lorsque vous récupérez des chiffres dans une salle, ils s'inscrivent automatiquement dans votre dispositif. Mais attention ! Ce n'est pas parce que vous avez récupéré trois chiffres de couleur différente que vous détenez le code. Ce serait encore trop simple... Et je vous le répète, rien n'est simple dans ce jeu... Reprenons donc les explications. Les chiffres que vous avez trouvés ne sont pas forcément les bons ; de plus, la combinaison du code doit être dans l'ordre. Pour trouver cette combinaison, vous devrez faire défiler les chiffres à l'aide des flèches dirigées vers le haut et vers le bas. Pour vous faciliter la tche, commencez par les chiffres de gauche (couleur verte) ; quand le bon chiffre est allumé, la mention "found" s'affiche. Puis recommencez l'opération pour les deux autres chiffres. Lorsque vous aurez composé le bon code, vous verrez avec ravissement le mot "complete" s'afficher. Vous avez trouvé le code et pouvez donc passer dans la tour suivante... Le calculateur de temps écoulé, le plan, le magnétophone et le dispositif vous permettant de trouver le code constituent votre ordinateur de poche ; vous ne pouvez le consulter que lorsque vous êtes dans les couloirs de jonction ou dans les ascenseurs, mais jamais dans les salles.

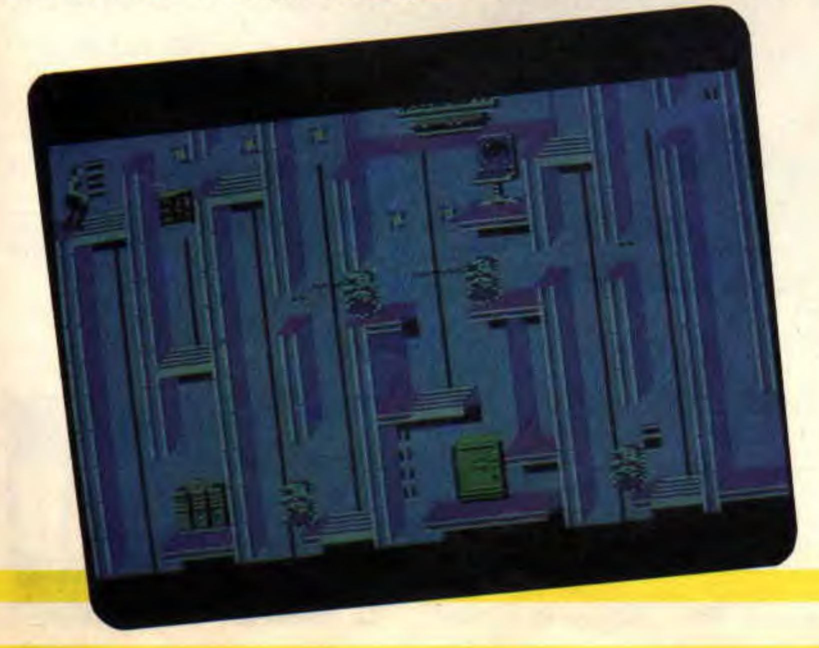
A TOUTE BERZINGUE

Parlons-en des salles, justement. Elles contiennent différents objets regroupés sous un thème pour chacune des tours. Par exemple, dans la tour numéro deux, il s'agit de

Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	1/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	16/20

80%







BLOOD BROTHERS





Des frères sang pour sang, on peut même dire des pur-sang, ces deux frères Hark et Kren. Comme des furieux, ils se promènent au guidon de leur jet-bike et sillonnent la planète à la recherche de nouvelles mines inexplorées dans lesquelles ils pourront se réapprovisionner en armes, en fuel et surtout en gemmes.

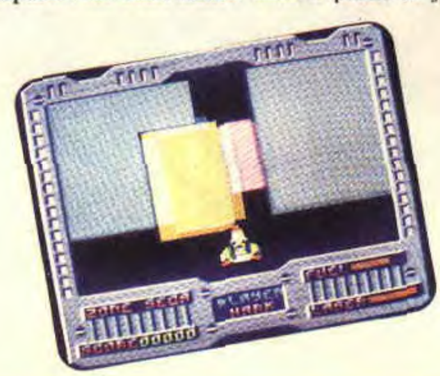
Ca va pas être de la tarte de s'en tirer. Me voilà, avec mon brother, dans une mine pleine d'asticots qui se promènent dans tous les sens. Heureusement que Kren et moi avons gagné le concours de la meilleure arme du monde ! Enfin, nous allons pouvoir la mettre à l'épreuve. Comment faire pour retrouver ces scorpions qui ont mis à feu et à sang notre planète, égorgeant nos filles et nos compagnes ? Allons, aux armes frères de sang. Certains ont certes cru, au départ, que Hark et Kren étaient jumeaux, mais cela est dû à la réverbération des combinaisons spatiales. En fait, ils se ressemblent trait pour trait,. ils sont frères à cent pour cent, même si le titre de l'histoire vient du fait que, se rappelant un jour une histoire de western, ils se sont entaillé l'avant-bras et ont mélangé leur sang ; enfin bref, une coutume barbare qui n'a absolument plus sa place dans une société technologiquement avancée.

DES MINES ET UNE DYNAMIQUE

Me voilà donc en haut d'un de leurs foutus souterrains. Que faire ? Kren plonge dans une ouverture béante, en plein milieu de la pièce. Pour ne pas le laisser dans cet état, je saute à sa suite. Ah ! Le tableau suivant est encore plus horrible que je ne l'imaginais. Comment progresser dans un monde si hostile ? Cela ne demande que très peu d'imagination. Armé de mon laser à charge protonique - brevet déposé en l'étude de maître Petit-Pied, notaire de son état -, je tire sur tout ce qui bouge. Quelle n'est pas ma surprise quand, au bout de six ou sept coups, les petites bébêtes se transforment en petits nuages rouges : des envahisseurs, nous sommes sur la bonne piste. Sur notre chemin se présentent des objets de toutes sortes. En passant dessus, les trois niveaux qui caractérisent mon personnage se remettent au maximum. J'ai donc retrouvé la pleine puissance de mon énergie, le carburant qui sert à me déplacer dans les souterrains ainsi que les recharges de mon laser. Tout à coup, j'aperçois Kren qui a été moins chanceux que moi. Vite, je me mets à ses côtés. Les niveaux de nos différentes caractéristiques se stabilisent sur une moyenne. C'est cela la solidarité. Enfin les monstres qui nous arrivent dessus sont de plus en plus difficiles à abattre, les labiryntes présentent des passages de plus en plus dangereux , nous faisant côtoyer des mares qui court-circuitent toutes nos installations électriques au moindre contact, ce qui entraîne donc la mort. Il faut pourtant obtenir toutes les gemmes de chaque mine.

LES CORONS NE SONT PLUS CE QU'ILS ETAIENT

Une fois le plein de ma jet-byke effectué, j'essaie de franchir le dédale de murs qui séparent les deux mines. C'est la partie où je suis le meilleur ; certains murs sont à éviter, d'autres à détruire, ce qui fait apparaître des passages. De nombreuses zones sont ainsi accessibles aux deux frères poursuivant inlassablement leur quête jusqu'au succès complet de leur entreprise.



Avec un graphisme dans le style Venom, des scrollings très fluides et une animation sans défaut, BLOOD BROTHERS est vraiment un excellent jeu, même si ce n'est pas une révélation.

Lipfy

BLOOD BROTHERS de GREMLIN
K7 : 95 F
Disk : 145 F

Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	14/20

70 %

SKATE CRAZY :



Skate Crazy, c'est pas du gâteau. C'est pas du skate non plus d'ailleurs, c'est du roller, ou patin à roulettes en français. Vous avez peut-être remarqué que, ces derniers temps, les éditeurs sont entrés dans une phase d'adaptamanie. L'adaptamanie est une maladie grave, qui consiste à adapter, de façon généralement moyenne, un jeu d'arcade de bonne qualité et connaissant un grand succès en salle de jeux ; il suffit de voir Out Run pour saisir toute l'importance de cette maladie. Ce n'est pas pire que le Sida ou Line Renaud, mais ce n'est pas vraiment mieux. A la recherche de l'originalité, j'ai trouvé Skate Crazy de Gremlin. Bravo les gremlin's, pouvez m'en mettre une douzaine comme ça, siouplaît ?

SKATE CRAZY C'EST PLUS BEAU QU'UN ROBBY

Robby est un ignoble menteur, il a mis une bannière de un mètre de long sur trente centimètres de large, avec la mention : Robby est le plus beau. Non seulement il est pas beau, mais en plus j'ai essayé de lui apprendre à tenir sur des rollers pendant cinq ans, et rien à faire, il tombe. Par contre, Skate Crazy, c'est supermignon, et c'est de la bonne programmation, comme on aimerait en voir plus souvent. A chaque fois, ou presque, que j'ai voulu tester le jeu, un olibrius sautait sur mon joystick, la bave aux lèvres et l'oeil glauque. Ce n'est plus un jeu, c'est du cinéma ! Vous, le valeureux roller-man, avez enfilé votre tenue complète, casquette surdimensionnée et lunettes comprises. Sous les regards rieurs ou parfois menaçants de quatre juges, le moment est venu de prouver votre valeur. Eviter des flaques d'huile, sauter par-dessus des pneus, foncer sur les tremplins, écraser des canettes de Coca, ramasser des bonus, mettre une claque au copain qui essaie de vous piquer votre joystick, tout ça en passant correctement entre les plots, voilà l'exercice de haute voltige qu'il vous faut réaliser... Facile, non ?

SKATE CRAZY : CA REND FOU, GNYYYYYY !

Et c'est plus beau qu'un Robby, je l'ai déjà dit mais il ne faut pas l'oublier ! L'écran du jeu est séparé en deux, les trois quarts principaux pour le déroulement du jeu, le dernier quart donnant des indications diverses : nombres de vies (trois au départ), indice de mécontentement des juges, score, et le temps qu'il vous reste... à vivre ! Par une astuce de programmation qu'il est toujours bon de relater, l'écran du jeu est en mode seize couleurs, la partie inférieure étant, elle, en mode quatre couleurs. Les graphismes du jeu sont ainsi superbement colorés (les roues des rollers sont rouges, comme les miennes, et le sol, gris, comme sur mon parking !), utilisant au mieux le plus grand nombre de couleurs. Les têtes des juges bénéficient d'une résolution plus grande, la couleur n'étant pas primordiale dans cette partie. Notez d'ailleurs que les juges changent à chaque nouvelle épreuve, avec des tronches plus gratinées les unes que les autres, vraiment marrants les mecs... Quant au scrolling, je ne dirai qu'une chose : hyper very super génialement smooth. Ceux qui n'ont pas compris, prenez le dico... Je ne sais pas combien il y a de sprites pour chaque déplacement du rolleur-skateur de génie, et je ne veux pas le savoir, j'ai toujours détesté les nombres à cinq chiffres... Bref, ce jeu est dément, il me plaît, il plaît à tout le monde ici, et j'en ai vu plus d'un se rouler sur la moquette quand j'allais me "gauffrer" dans une barrière, retombant bêtement sur le c... Seul problème : les juges me semblent parfois un peu durs, ou alors je ne me rends pas compte à quel point je suis mauvais, mais ça, c'est pas possible, hein ?... Je vous dévoile un petit bout du deuxième tableau ou pas ? Bof non, je vous dis juste que c'est dans le style trois dimensions, complètement différent du premier, encore plus génial... Alors si vous voulez en savoir plus sur ce deuxième tableau et sur la musique d'ambiance qui l'accompagne, courez acheter SKATE CRAZY, sinon je deviens fou !

Graphisme :	4/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	2/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	17/20

85%

AGA, DITES-VOUS ?

WAR HAWK



Il y a des jeux tout beaux, tout bien faits, qui ne vous amuseront que quelques jours. Il y a des jeux qui ne paient pas de gueule et qui vous éclatent depuis plusieurs mois. Et puis, il y a ceux qui risquent de passer inaperçus, ceux que les spécialistes *d'AMSTRAD Cent Pour Cent* sauvent des affres de l'oubli.

SI BUDGET M'ETAIT CONTE

Allez, je vais vous livrer quelques secrets. Si, si ! Vous allez me dire que ce ne sont pas des secrets, mais je vais quand même parler doucement, en relevant le col de mon imperméable. A ce propos, j'aimerais que nos lecteurs se cotisent. Effectivement, chaque fois que je vois débarquer notre célèbre inpecteur Budget dans nos superbes locaux, j'ai le cœur fendu en deux (cong !). Cela fait maintenant de (très) nombreuses années qu'il est inspecteur et il porte toujours le même imperméable, ô combien célèbre, certes, mais aussi ô combien usé par le poids de moult missions, plus dangereuses les unes que les autres. Alors ça serait sympa s'il se formait parmi nos lecteurs un comité de soutien, une sorte de pardessus du cœur pour notre bien-aimé Budget. Et puis je suis sûr que cela contribuerait grandement à son avancement. Remarquez, moi qui ai visité son nouveau bureau, je l'envie parfois un peu. Quoique que je n'aie toujours pas compris pourquoi il y avait inscrit LOCAL V.O. au-dessus de la porte de son antre... En tout cas, son eau de toilette doit être vendue par les éboueurs en même temps que les petits calendriers.



LA MUSIQUE D'ABORD

Oui, O.K., j'en reviens à mes petits secrets. Quand un jeu nouveau arrive à la rédaction, je me jette dessus avec plus ou moins de rapidité suivant sa cote d'annonce. J'entends par là qu'il est des softs qui sont très attendus, comme Out Run l'a été ou comme les softs de Ubi (Soft). La première chose que je regarde, c'est le système de protection. C'est un vieux réflexe (j'ai dit vieux !), mais je vous rappelle que Pokes au rapport, c'est moi. Ensuite, je charge le jeu, je branche le CPC sur notre mini-chaîne stéréo et j'attends la musique de présentation ou la musique de jeu. Eh oui, c'est là un petit secret que je vous livre, pour moi un soft avec une bonne musique (genre celle de Cybernoïd) est un soft qui commence à me plaire.

Tout cela pour vous dire que WAR HAWK (ça y est, il parle du jeu !) est un budget, de Firebird, dont la musique est absolument superbe. Les budgets sont généralement des jeux vendus en cassette à un prix avoisinant les trente francs. En France, quand c'est pas cher, c'est que c'est nul ! Laissez-moi vous dire que cette attitude est désolante. C'est pourquoi nous avons engagé l'inspecteur Budget, et c'est pourquoi nous n'hésiterons pas à passer en Softs du mois des budgets récents et de qualité.

WAR HAWK, c'est comme Mission Génocide (testé dans *AMSTRAD Cent Pour Cent* numéro 2). Ecran de jeu reformaté dans le sens de la hauteur. Scrolling vertical de très bonne facture. Un jeu bête et méchant dans lequel il faut cartonner tout ce qui bouge. Votre score inscrit en gros chiffres en bas de l'écran est une originalité de plus. Enfin, et c'est sur ce point que j'attire votre attention, il faut absolument acheter WAR HAWK parce que la musique originale est complètement géniale. Elle est signée Rob Hubbard lui-même, un musicien sur ordinateur très célèbre en Angleterre. Rien à dire de plus, ce soft mérite que l'on craque trente balles pour lui.

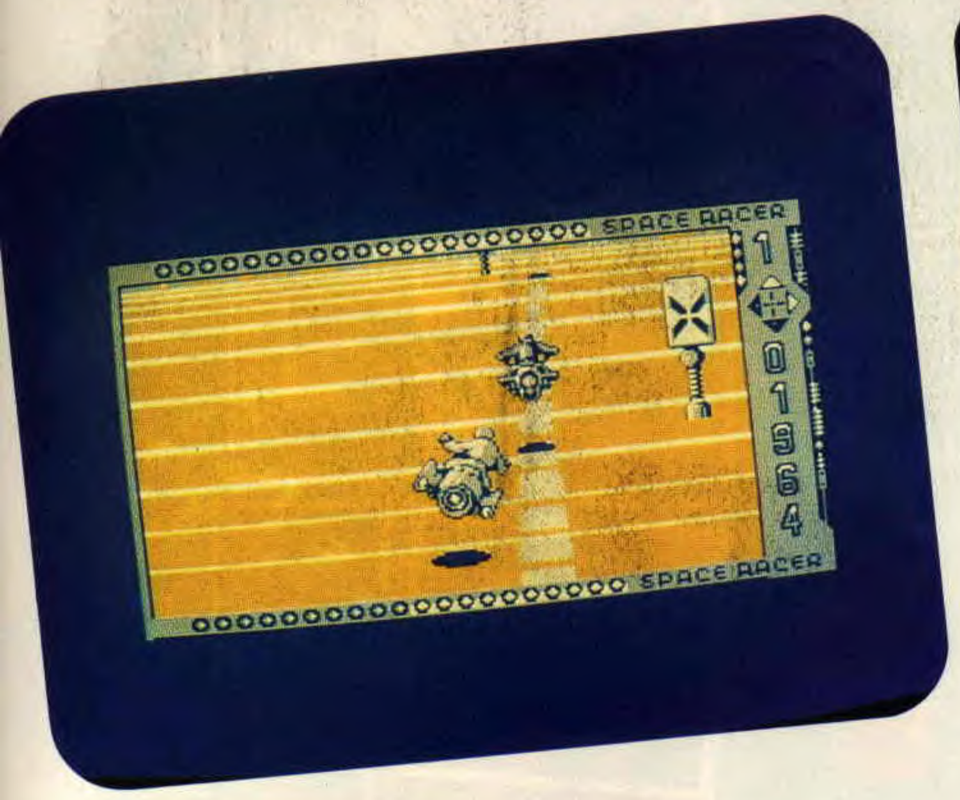
Robby le mélomane.

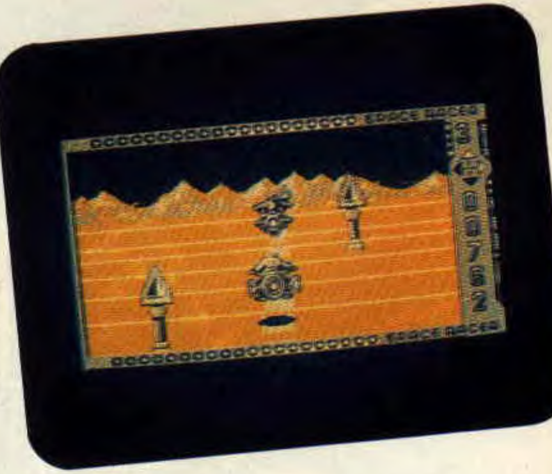
WAR HAWK de FIREBIRD
K7 : 29,90 F

Graphisme :	2/4
Son :	4/4
Animation :	3/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	2/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	12/20

60%

SPACE RACER





Les grands prix 500 cc du XX° siècle sont bien loin. A l'époque, le pilote respectait ses adversaires, sa machine était un engin tout à fait pacifique, un bolide répondant à la moindre sollicitation. Deux siècles ont passé et un nouveau sport fait fureur aujourd'hui : le Space Racer, une course faite d'un savant mélange de Rollerball, de jeu de massacre et de Hard Trike.

La boucle est bouclée, depuis les massacres commis à l'occasion des jeux de cirque de la Rome antique en passant par les guerres tribales, nationales puis mondiales, puis enfin, aujourd'hui, en l'an 2132, le Space Racer. L'homme a éternellement montré son goût pour la sueur et le sang. Trêve de philosophie, je ne vais pas me gâcher mon plaisir, j'ai eu assez de mal pour me procurer un billet pour la dernière course de la saison.

DEMANDEZ LE PROGRAMME

A croire que les vingt milliards d'habitants de notre planète se sont donné rendez-vous sur le circuit, les places sont prises d'assaut. Pour arriver jusqu'à la mienne, située près de la ligne de départ et face à l'écran géant tridimensionnel, j'ai récolté et donné quelques coups de coude bien placés. Enfin j'y suis ! Au départ, les scooters de l'espace sont prêts à bondir pour une course où il n'y aura qu'un seul gagnant, un seul survivant. Randy Mamelon, Dominique Sacon et Raidi Spencer se regardent ; on lit la haine dans leurs yeux, chacun effectue sa check-list : le petit canon situé sur le carénage du scooter est chargé, l'indicateur d'énergie est au top, l'ordinateur de bord, indiquant la distance parcourue et, en pourcentage, celle qu'il reste à faire, fonctionne parfaitement. Le départ peut être donné.

LAISSE MADELEINE !

Compte à rebours : 3. 2. 1. Spencer prend un mauvais départ, Sacon et Mamelon sont déjà loin lorsque son scooter peut enfin décoller. Le scooter de l'espace est un véhicule très spécial, sa vitesse dépend de son éloignement ou de sa proximité avec le sol ; s'il est trop haut ou trop bas, il ralentit inexorablement. L'ombre des bécanes sur le circuit permet de définir votre meilleure position par rapport à la hauteur et à la ligne centrale du circuit. De chaque côté de la route, des panneaux, lignes électriques et autres parcmètres sont autant d'obstacles dans lesquels il est recommandé de pousser ses petits camarades. Mais j'arrête de vous gonfler avec les règles de ce sport qui n'en a aucune, sauf celle d'être le seul à passer la ligne d'arrivée. Spencer a rattrapé Sacon et Mamelon ; dans le virage, il balance un coup de savate "çacom" dans les gencives de Sacon, qui va s'éclater dans les lignes haute tension et explose. Mamelon, toujours dans la course, en profite pour éjecter Spencer dans une espèce de parcmètre. Ma voisine dans la tribune est au bord de l'évanouissement : "Tous ces hommes virils qui se frictionnent les côtes, quel pied !", dit la gloutonne. "Laisse Madeleine, lui réponds-je, éponge-toi plutôt la bave qui sort de tes naseaux." Trop tard, le looping que vient d'effectuer Spencer pour passer sous Mamelon la fait défaillir, et la Madelon s'évapore dans les pommes.

SUITE ET FIN

Spencer après son looping s'est mis en position idéale pour tirer dans le dos de Mamelon, le missile part, suit les courbes de la piste, s'accroche aux miches de Mamelon et... BOUM. Spencer gagne la dernière course de la saison. En attendant la reprise des courses, il faudra se contenter d'un jeu en quatre couleurs dont l'intérêt n'est ni le scénario, ni la difficulté. Alors, peut-être faut-il se contenter de l'aspect arcade du jeu.

SPACE RACER* de *LORICIELS
K7 : 149 F
Disk : 199 F

Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	1/4
Notice :	3/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	10/20

50%





UN PACK DE SIX, VERSION 3.0



Voici la dernière compilation de Elite ; six jeux sont présentés sur la couverture. Mais il ne faut jamais faire trop confiance aux belles images. J'allais oublier un petit macaron doré qui a beaucoup plus d'importance qu'il n'en a habituellement. Il annonce tranquillement l'absence du jeu ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE, la suite du célèbre DRAGON'S LAIR sur la version disquette d'Amstrad. L'éditeur aurait-il eu l'intention de faire des économies sur le dos des consommateurs ?
Passons sur ce petit incident et voyons la suite de cette compilation. En plus de DRAGON' S LAIR, déjà annoncé Elite nous fait le plaisir de PAPER BOY, GHOSTS'N GOBLINS, THE LIVING DAYLIGHTS et ENDURO RACER.

IL A L'AIR D'UN DRAGON

DRAGON'S LAIR, vous connaissez tout de même ! Jeune chevalier, vous courez au secours de la belle princesse Daphnée prisonnière du méchant dragon Singe. D'autres combattants se sont lancés à l'assaut du château, vous pouvez d'ailleurs contempler leurs os éparpillés, il arrive même parfois que certains squelettes se jettent sur vous. Evitez-les ou bien allez grossir leurs rangs. Plusieurs tableaux vous attendent, plus difficiles les uns que les autres, voire trop difficiles.

DES GOBELINS ET DES FANTOMES

Le roi de la promenade en scrolling horizontal, GHOSTS'N'GOBLINS, est un jeu merveilleux ; bien sûr il a un peu vieilli mais la musique est toujours super. Cette adaptation du jeu d'arcade bien connu, fait partie des nombreux jeux dans lesquels un preux chevalier doit délivrer une gente demoiselle des griffes d'un seigneur démoniaque. Il vous faudra éviter les morts-vivants sortant de leur tombe, les oiseaux véritables rapaces, ainsi que les plantes qui crachent leurs pépins mortels (à moins qu'il ne s'agisse de dragons, on a parfois du mal à faire la différence dans les contes fantastiques).

LIBERATION, FRANCE-SOIR, LE MOOOONDE !!!

Le clou de la disquette, le petit garçon et son bicross, hé oui, c'est l'incontournable petit vendeur de journaux : PAPERBOY. Ce brave petit coursier doit livrer les journaux à domicile, système américain oblige. En suivant les trottoirs d'une charmante petite ville résidentielle des Etats-Unis, il vous faut lancer les journaux dans les boîtes aux lettres ou si possible dans des endroits accessibles aux lecteurs. En outre il vous faut éviter tous les obstacles que recèlent les trottoirs et les routes. Attention aux skateboards, aux voitures et même à Charlot vient faire un tour, histoire de vous empêcher de faire correctement votre service. Restez calme ; à la fin de chaque niveau vous pourrez vous défouler sur un vrai terrain de bicross.



AUTRE CROSS AUTRES MŒURS

Changeons un peu de circuit mais restons dans le cross, avec cette simulation qu'est ENDURO RACER. A propos de simulation, on peut aussi dire que les auteurs de ce jeu ont, pour les graphismes, choisi de faire de la simulation spectrum ; de très beaux dessins mais avec un manque de couleurs évident. Un jeu assez moyen dans l'ensemble.

007 AU RAPPORT

Le célèbre agent secret doit encore combattre tous les ennemis de Sa Royale Majesté à travers huit tableaux, de Gibraltar à la maison de Brad Whittaker. Il vous faudra beaucoup d'agilité et d'intelligence bien sûr. Un petit jeu d'arcade sympathique.
Dans l'ensemble une bonne compilation, il est quand même rageant de ne pas pouvoir bénéficier de tous les softs prévus.

6. PAK vol.3 de ELITE
K7 : 109 F
Disk : 129 F



BUGGY BOY

"Encore un jeu d'arcade adapté en micro", murmurait-on derrière mon dos lorsque j'empoignai pour la première fois le volant/joystick de BUGGY pour prouver à la machine que j'étais digne de Jean-Pierre Beltoise ou de Niki Lauda. Je dois vous avouer que, à première vue, ce jeu automobile me semblait limité et ne m'emballait pas outre mesure. Comme quoi, il ne faut jamais se fier aux apparences, car BUGGY cachait des qualités surprenantes derrière son évidente banalité.



Première chose à faire, choisir son circuit. Les programmeurs du jeu ont, en effet, la gentillesse de nous en proposer cinq, très différents les uns des autres : Offroad, que je vous conseille de bien maîtriser avant de vous attaquer aux quatre autres, les circuits Est, Ouest, Nord et Sud. Le but du jeu est de franchir la ligne d'arrivée le plus rapidement possible, tout en marquant un max de points. Le Buggy n'étant pas exactement une Formule 1, il ne possède que deux vitesses, une lente (démarrages et ralentissements), et une rapide. On obtient les points et les bonus en roulant sur des petits drapeaux bleus ou des banderoles blanches cachant souvent derrière elles de multiples pièges (rochers, murs de briques, barrières, montagnes ou tunnels, d'un noir du plus bel effet).
Une fois la ligne d'arrivée franchie, ne vous attendez pas à monter sur un podium, et à recevoir les ovations du public ! Vous continuez, avec à chaque fois un nombre croissant de difficultés, comme cette sorte de gros ballon dans lequel votre Buggy doit shooter pour l'envoyer valser dans le ciel. Vous pouvez aussi déborder de la route, ce qui est très agréable, sauf lorsqu'une rivière vient à apparaître ; dans ce cas : plouf ! le sol semble manquer sous votre joystick et le buggy se retrouve en train de faire des ronds dans l'eau. Quelques secondes perdues, et vous revoilà sur la route à slalomer de plus belle.

NOUS VOULONS DE LA CASSE !

Lorsque l'on commence à bien connaître les différents parcours, on peut profiter pleinement des tremplins qui se trouvent sur la route. Certains vous permettent même de rouler en frimant sur deux roues. C'est à ce moment-là qu'on s'éclate vraiment et qu'on devient un vrai BUGGY BOY. Mais attention au crash ! On peut d'ailleurs regretter le côté peu spectaculaire des accidents, avec bruits légers et tonneaux pas très impressionnants (un conseil, pour minimiser l'accident, revenez tout de suite en vitesse lente lorsque vous êtes en l'air après avoir heurté un obstacle). Côté sensations fortes, il vaut mieux se défouler en jetant sa voiture sur le mur formant l'entrée des tunnels, ce qui nous vaut une belle explosion/destruction du Buggy dans un nuage de fumée.

BUGGY AUX SPORTS D'HIVER

En bref, BUGGY BOY est un jeu prenant, bien supérieur à l'adaptation micro d'Out Run. Il détend, tout en demandant une certaine attention, une bonne mémoire et des réflexes. Plus on y joue, plus les difficultés sont grandes. En outre, les graphismes sont mignons, particulièrement celui du circuit Nord (une route tracée dans la neige avec montagnes en arrière-plan). Alors, faites confiance à Buggy, il fera de vous un champion automobile...
BUGGY BOY de ELITE
Prix : n.c.

Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note	13 /20

65 %

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

L'autre jour, alors que j'étais en train de chasser à grands coups de balai la dizaine de prétendants qui miaulaient devant ma porte, il me vint une idée. Et comme je ne suis pas chiche (et non pas pois chiche) de mes idées, je vous la livre, d'autant qu'elle vous concerne. Voilà, j'ai décidé d'organiser un grand concours sur ma petite personne. N'y voyez pas le signe avant-coureur d'une mégalomanie galopante mais plutôt la volonté d'aiguiser encore un peu plus votre curiosité sur mon splendide physique!!! Pour gagner, il vous suffit de m'envoyer un dessin me représentant telle que vous m'imaginez. Les plus beaux dessins, c'est-à-dire les plus proches de la réalité (toujours ma célèbre modestie), seront publiés et vous permettront de gagner un cadeau surprise. A vos crayons, mes petits loups.

SALUT A TOUS

Je commence ma bafouille très fort en vous disant que votre magazine est vraiment archisuper... cool ! Foi de Fonzie (c'est mon surnom), je n'ai jamais vu un magazine aussi complet.
Le numéro 4 est mon préféré et je pense que ceux qui suivront seront mille fois meilleurs encore.
***AMSTRAD Cent Pour Cent*, j'en mangerais (c'est un compliment car je suis difficile à satisfaire question graille !). Les photos, la mise en page, les critiques, les articles sont géniaux.**
Chaque page que je découvre me fait vibrer.
Chaque article que je lis me fait sombrer (qui rime avec vibrer, c'est plus poétique) dans la joie, l'extase, la folie.
- Non ?
- Si !
Vos critiques sur vos confrères m'ont bien fait rire, mais je suis convaincu que vous les estimez plus que vous ne le laissez paraître.
En dehors de ça, vous m'avez foutu en boule le mois dernier en ne publiant pas la rubrique Poubelle (ma préférée). "O rage, ô desespoir..." (le Cid, acte 1 scène 4) m'exclamai-je en découvrant ce drame. Ils ont osé ! (ça m'a retourné, j'vous jure !).
Mais, étant d'une grande bonté, je vous pardonne cette erreur, en espérant néanmoins qu'elle ne se reproduira plus (non mais sans blague !).
Je termine en disant ceci : si Simon (voir courrier du numéro 4) n'aime pas *AMSTRAD Cent Pour Cent*, alors son cas est vraiment désespéré (je compatis et verse une larme). Moi, de toute façon, je vous reste fidèle (Castro) et je suis prêt à vous réécrire (mais oui !).
J'attends votre réponse (s'il y en a une) dans le prochain numéro ; MISS X, je vous embrasse !

Fonzie, de Toul.

Quelle classe, Fonzie, ta lettre me laisse entendre que tu es vraiment digne du surnom que tu portes. En ce qui concerne la rubrique Poubelle, elle dépend évidemment de la qualité des softs qui paraissent dans le courant du mois. Pour être plus claire, si y en a mauvais softs, y en a avoir rubrique Poubelle, si y en avoir bons softs, y en a pas avoir rubrique Poubelle. Toi y en a avoir compris ? En tout cas, j'attends avec impatience ta prochaine lettre. Salut.

MISS X.

La sonnerie du collège venait juste de retentir, je tassai en troisième vitesse les affaires dans mon sac et courus vers la librairie du coin. Là, comme chaque début de mois, je venais acquérir le nouveau numéro de ma revue mensuelle, quand, tout à coup, je vis à côté de mon magazine habituel une autre revue qui me choqua par son titre. En effet, elle s'appelait *AMSTRAD Cent Pour Cent*. Je la feuilletai et m'aperçus qu'il y avait un peu de tout dans cette revue (cinéma, musique, BD, etc.). Incroyable pour ce prix là !!!
Je me précipitai à la caisse, et je rentrai chez moi tout heureux : j'avais en ma possession le magazine idéal pour ma bécane.
Ouaaf ! Je venais juste de terminer mon magazine que j'en voulais encore, alors je décidai d'écrire à cette revue démente et décoiffante pour demander à ses auteurs s'il n'était pas possible d'allonger la revue.

D. Benchimol et sa bécane.

Cher D. Benchimol et sa bécane, je suis ravie de te compter parmi nos lecteurs. Pour ton idée excellente, qui consiste à allonger notre revue, je crois qu'il faudra attendre encore un peu.

MISS X.

Messieurs,
J'ai malheureusement manqué le numéro 1 d'*AMSTRAD Cent Pour Cent*, "but, never mind". Ce magazine me plaît beaucoup, car c'est un vrai magazine d'informatique et non pas un journal publicitaire . Si on enlève de certains de vos concurrents les nombreuses pages de publicité, il ne reste pas grand-chose. Je vous encourage donc à poursuivre votre politique actuelle, sinon j'achète plus votre journal (eh, eh, du chantage ? !). En ce qui concerne les articles, je les trouve intéressants et vivants, mais le niveau "technologique" des listings laisse à désirer. Vous serait-il possible de montrer un peu plus d'originalité ? Certes, vous en êtes à vos débuts, mais j'espère trouver dans vos prochains numéros des listings plus attrayants, ainsi que davantage de pokes pour bidouiller les jeux.
En vous souhaitant beaucoup de réussite, je vous prie d'agréer, Messieurs, mes salutations amicales.

Marc, de Strasbourg.

Merci pour les compliments, Marc ; quant à la qualité des listings, si tu trouves qu'elle laisse à désirer, il ne tient qu'à toi de l'améliorer en nous envoyant des programmes géniaux de ton invention. Pour les bidouilles et autres pokes, j'ai eu beau user de tous mes charmes auprès de Robby, il n'a rien voulu savoir et m'a déclaré que trois pages, ça suffisait. Alors, si vous en voulez plus, envoyez-lui des lettres "d'insultes" pour le faire changer d'avis ; de mon côté, je te promets de faire tout ce que je pourrai.

MISS X.



COURT, YEAIR... LONG, WAHOU

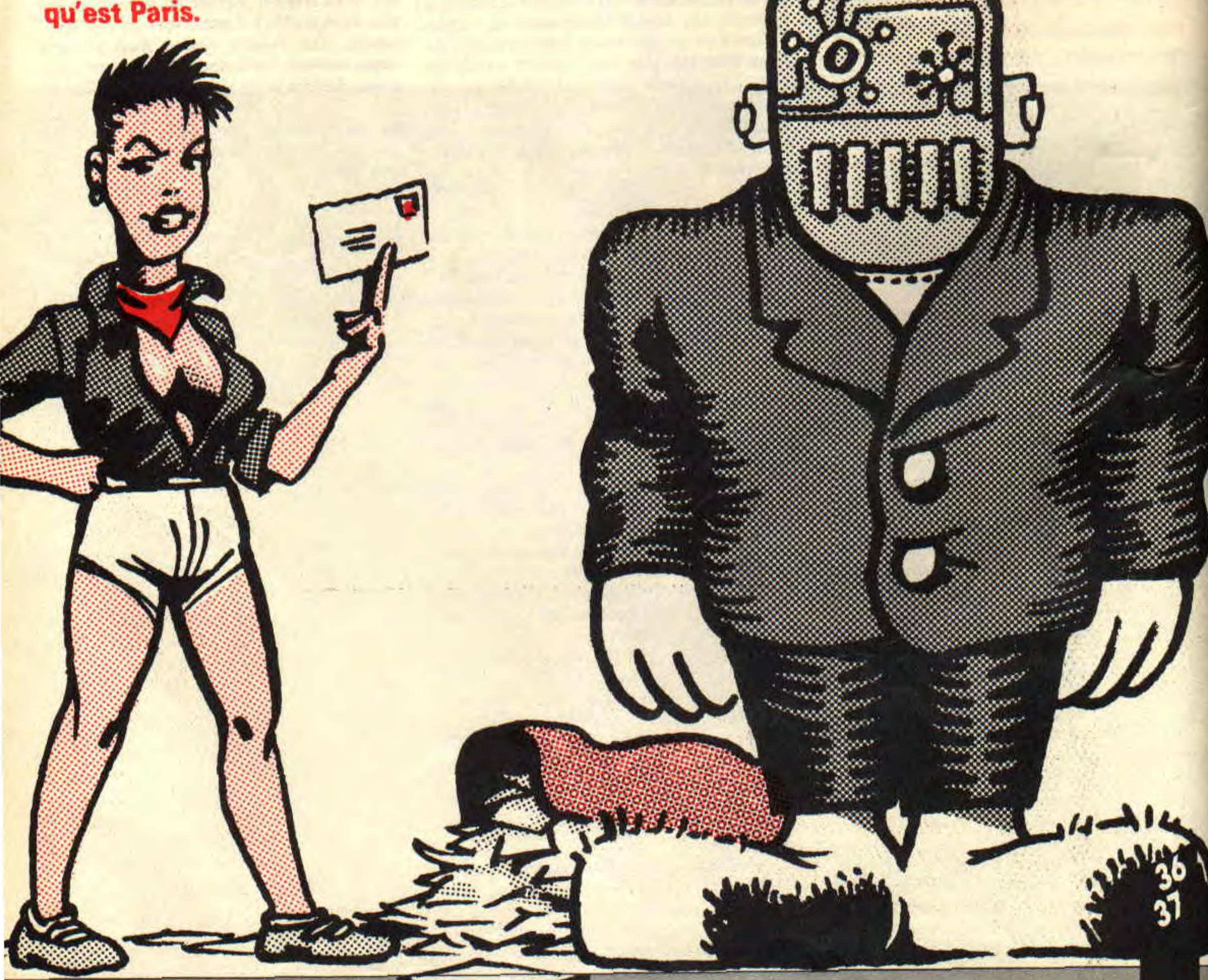
Salut, bande de petites graisseuses et bande de petits graisseux. Ainsi parlait Zégut Francis, entre 23 heures et midnight, tous les soirs, du lundi au vendredi. Vous écoutez, vous, les fantasmagoriques élucubrations intellectuelles de ce génie hardos ? Moi, cela m'arrive. Voilà un mec qui a de l'humour, gras et lourd, mais tout de même sympa. M'enfin, passons. Il est 2 H 30 du mat, et je dois me dépêcher de finir ce courrier, si je veux pouvoir faire un petit dodo dans mon grand lit froid, situé dans la banlieue sud-est de cette merveilleuse ville qu'est Paris.

C'est en écoutant du Motorhead que je vous écris cette petite bafouille. *Another Perfect Day*, qu'il s'appelle l'album. Ca pète et ça ne donne pas envie de dormir. Bon, fini de parler du soleil et du beau temps. Soyons optimistes, que diable ! Bientôt les vacances, la plage, le soleil, les jolies filles pour les garçons et les jolis garçons pour les filles. Le paradis sur terre, quoi. Alors, en attendant ces bons moments d'éclatement total, je vais intégrer une lettre de Sined le barbare, qui a quelques petites choses à vous dire. Nous nous retrouvons tout à l'heure.

From Sined the barbarian to everybody.

Que d'honneur et de joie nous procurez-vous, tous et toutes, en nous écrivant des petits mots sympas. J'espère que ces moments d'extase ne finiront jamais. Ca fait trois ans que je bosse dans les canards de micro, et je n'ai jamais été aussi comblé. Les copains rédacteurs sont hypersympas, et tout ce qui entoure le journal n'est que bonté et attention (sauf quand il faut se taper des nuits blanches, mais c'est un autre problème). Bon, après ces petits envois de compliments, je vais passer aux choses sérieuses.

Pour ceux qui ont des problèmes dans les listings, je dis et je répète qu'il est impossible de taper un programme du premier coup, sans faire une seule erreur. Alors, si vous êtes vraiment coincés, n'écrivez pas. Il est très difficile, lorsque l'on n'est pas médium, de savoir ce qui se passe exactement sur un CPC, à quelques centaines de kilomètres de distance. Le seul moyen de se faire débugger par mes soins



(non, monsieur le rédak-chef, c'est pas du tout obscène de dire se faire débugger. C'est pas un gros mot, c'est un terme informatique. De toute manière, tu peux pas comprendre. Déjà, moi, j'ai du mal, alors...), c'est de donner un petit coup de bigodébugger à la rédaction et de demander Sined. Je me ferai alors un plaisir de vous donner tous les renseignements dont je dispose. D'ailleurs, jusqu'ici, toute personne qui a appelé a été contentée. Alors, que ce soit clair : plus de lettres pour dire qu'il y a des bugs dans les listings d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Notre numéro de téléphone est dans le journal. En outre, je dispose, pour mon efficacité, d'un réseau de lecteurs copains qui me signalent des erreurs, quand erreur il y a. Alors, si problème, téléphone. Hug !

De nombreux lecteurs nous écrivent pour demander des petits progs, du genre compacteur d'écran, routines de remplissage pour CPC 464, vérificateurs de listing, et j'en passe un bon paquet. Ceci pour dire qu'il ne faut pas vous décourager. Si les premières lettres de demande de ce genre de programme sont tombées depuis maintenant quelques mois, il faut tout de même que cela arrive aux oreilles du rédak-chef (salut, ô vénéré Philippe), pour qu'il me donne le feu vert. Pour que ce feu passe au vert, autrement dit pour que cela arrive dans les hautes sphères de la direction, il faut encore et encore faire des demandes par courrier, supplier le rédack-chef s'il le faut (pas moi, lui ; moi, je n'attends que l'ordre de mes supérieurs), pour que tous vos vœux soient exaucés. Je vous remercie et vous vénère pour l'aide et le support amical que vous m'apporterez dans cette tâche.

Dernier mot à vous, très chers lecteurs assidus, écrivez-nous pour nous dire si vous avez du mal à trouver *Amstrad Cent Pour Cent* dans votre ville. Cela nous permettra de mieux faire distribuer ce bijou de canard, auquel nous sommes tous heureux de participer.

C'est avec tristesse que je vais vous quitter pour rendre la main à Einstein, ce brave Franck, et que je vous donne rendez-vous dans les rubriques qui, je l'espère, vous sont chères.

Nous avions lancé un appel, dans les numéros précédents, pour que les clubs qui lisent *Cent Pour Cent* nous envoient leur adresse et la liste des clubs qu'ils connaissent. Ainsi, il nous serait facile de relier l'offre à la demande, et de créer un super réseau 100% CPC. Alors, pour la énième fois, je vous supplie de bien vouloir vous faire connaître, car des gens ont besoin de vous.

Lorsque je me démène et me dépasse en passant des jours et des nuits à la réalisation d'un programme, je déplore vraiment que certaines personnes trouvent le moyen de changer le nom du créateur du chef-d'oeuvre pour le distribuer sous leur nom. Ce n'est plus du piratage, c'est du vol. Comment faire pour que ces gens nuisibles ne puissent plus s'octroyer le bien d'autrui ? Si grand est votre talent que je ne me fais pas de soucis concernant votre réponse positive, que je lirai dans le prochain numéro. Amstradement vôtre.

Jérophilnath, ?????

Salut, Jérophilnath (?????). Déjà, je vois une rapide solution à ton problème. Un simple SAVE"NOMPROG", P permet déjà de ne plus pouvoir obtenir le listing du programme tant convoité. Mais malheureusement, trois pauvres petits pokes, qui ne fonctionnent, soit dit en passant, que sur 464, permettent tout de même de charger et lire le programme. Alors, que faire ??? Eh bien, j'ai demandé à Sined s'il possédait un truc quelconque pour que ses œuvres ne soient pas transformées. Après avoir injurié son CPC, en des termes que je ne citerai pas dans le cadre de ce courrier, il m'a dit, je cite :

Il n'y a que quatre pokes à faire, et ils sont durement déplombables, ou alors il faut y passer des heures. La combine consiste à détruire les liens de la première ligne de Basic. Pour cela, il faut faire :

```
POKE &170,255
POKE &171,255
```

Mais un simple Renum les remet en place. Il faut, alors, planter le Renum avec deux Pokes. Allez, je ne suis pas chien, je te les donne.

```
POKE &172,0
POKE &173,0
```

Avec cela, la première ligne est mise à zéro et le Basic patauge dans la semoule, mais le programme tourne comme sur des roulettes. S'il n'y a pas de remarques dans la première ligne, et si elle est assez longue (mise en ordre des couleurs, assignation de variables...), je défie n'importe quel bidouilleur de retrouver les bons pointeurs en moins d'une demi-heure. Ce qu'il faut, c'est que la première ligne du programme brouille sa propre piste. Même un pirate averti aura du mal à s'en sortir, car il n'y a pas de truc. Si, en plus, tu utilises la sauvegarde en mode protégé, tu es tranquille pour quelque temps.

Après m'avoir ainsi parlé, tel un maître à un élève, il se retourna, pivotant sur son siège à roulettes, et se remit à injurier le pauvre 128 situé sur son bureau. Ah, il est dur quand il s'y met.



Voilà, je possède un CPC 464 depuis deux ans, et il y a quelque temps, j'ai fait l'acquisition d'un lecteur DDI1. Pendant un an, je me suis habitué au temps de chargement du lecteur de disquette, et le chargement cassette me paraît maintenant insoutenable. Je voudrais donc savoir s'il est possible de transférer des logiciels de cassette sur disquette, sans devenir un pirate pour autant. Si tu as une solution, peux-tu me dire s'il existe, dans le commerce, un logiciel permettant de faire ce genre de manipulation. Merci *Cent Pour Cent*.

Kali Gulla, Lyon.

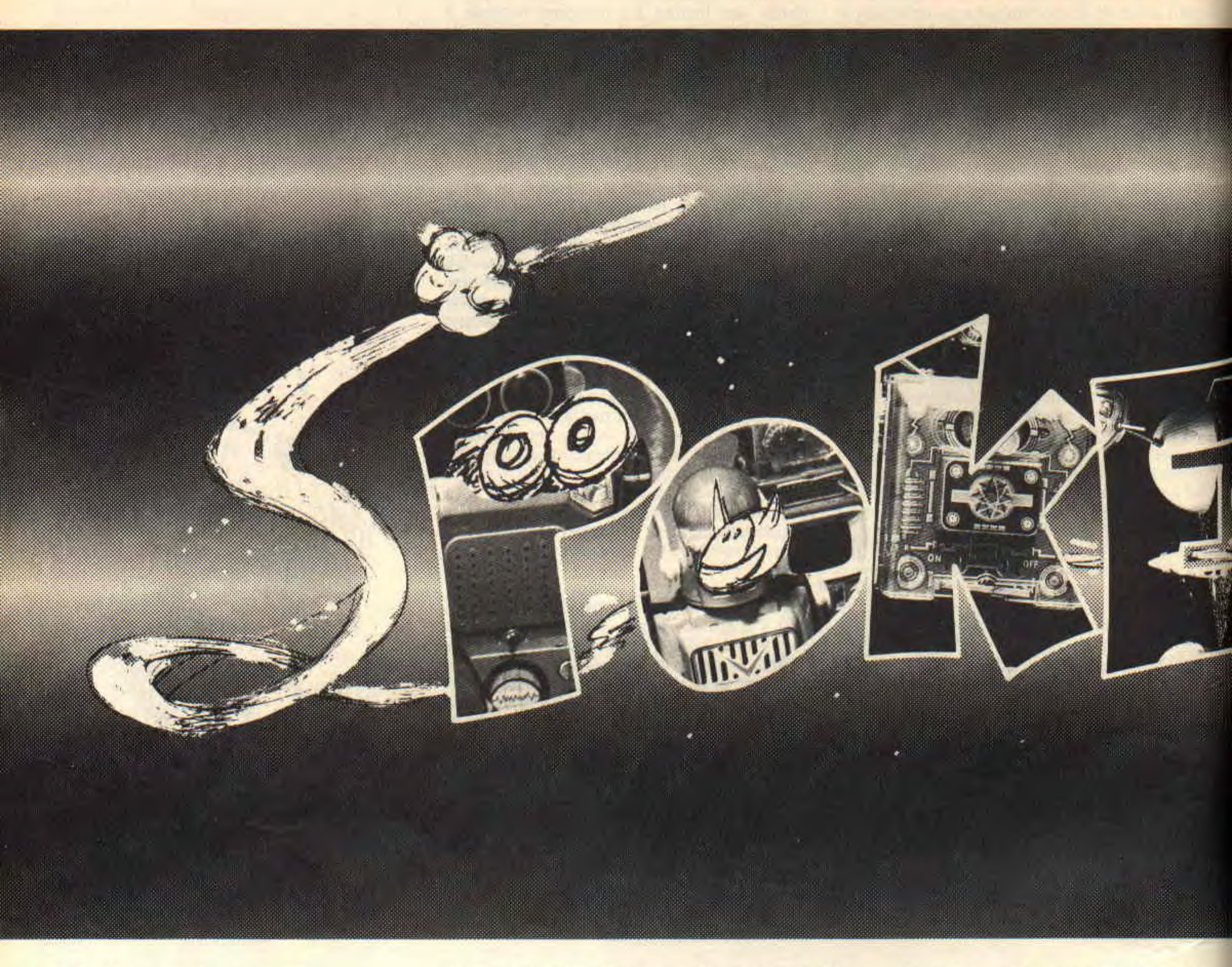
Bien sûr qu'il existe des utilitaires capables de transférer des programmes de cassette sur disquette. L'inverse est plus dur, car il faut que les fichiers soient lisibles, c'est-à-dire non cachés, et que le programme ne fasse pas d'accès disque... Les softs faisant ce genre de chose sont, à titre indicatif, Discologie, Transmat et Spirit. Discologie est distribué par la société Le Méridien Informatique, 5/7, la Cannebière, 13001 Marseille (91-94-15-53). Transmat et Spirit sont, eux, diffusés par Esat Software, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux (56-96-35-23). L'utilisation d'un tel logiciel n'a rien d'illégal, tant que la personne qui fait une copie dispose de l'original. Ainsi, il est possible d'avoir un produit mieux adapté à l'utilisation désirée.

AU MOIS PROCHE,HEIN?

C'est là qu'arrive, encore, le moment de nous quitter. C'est avec de grands regrets et les larmes aux yeux que je vous abandonne. J'espère que votre courrier se fera encore plus dense qu'il n'est, et que sa richesse n'aura d'égale que sa lisibilité (je ne veux pas faire de remarques désobligeantes mais certains hiéroglyphes sont assez difficilement déchiffrables). De plus, comme le dit Sined, dans ce magazine, tout se rejoint, et des informations sont éparpillées partout et dans toutes les rubriques (courrier, bidouilles, pokes, CPM, assembleur...). Alors, un seul conseil, lisez tout et vous saurez tout (ce qu'il y a d'écrit). Bon, eh bien, à plus.

Einstein Franck





Hello les zaminches !!! Nous nous retrouvons pour cette nouvelle édition de POKES AU RAPPORT, dans la joie et la bonne humeur malgré l'heure très matinale à laquelle j'écris ces lignes. Nous allons essayer de bidouiller et de poker dans tous les sens et, surtout, de comprendre ce que nous faisons.

Je commence à recevoir beaucoup de courrier et je vous en remercie ; plus votre courrier sera volumineux et meilleure sera la qualité de cette rubrique. Comme certains ne nous connaissent que depuis le dernier numéro, je vous rapelle que cette rubrique vit grâce à votre courrier ; surpassez-vous, soyez original, ne m'envoyez pas des trucs que j'ai déjà fait paraître ou qui sont sortis dans d'autres revues, et essayez d'être clair au maximum. Lorsque vous désirez envoyer un petit listing octroyant des vies infines pour tel ou tel jeu, n'oubliez pas de préciser le nom du jeu et s'il s'agit d'un jeu en cassette ou sur disquette ; s'il fait partie d'une compilation, le nom de la compilation. Enfin, n'hésitez pas à dire si le listing marche sur une version déplombée ou transférée de cassette à disquette. Ces informations permettront ainsi d'adapter la bidouille à des versions différentes du jeu en question.

ENFOIRE DE COMMANDO !

Je rappelle que les listings publiés dans cette rubrique ne sont pas censés être l'ultime solution à tous vos malheurs. Ainsi, comme pour le désormais célèbre exemple de COMMANDO, une bidouille peut ne pas fonctionner avec votre jeu. Cela s'explique par le fait qu'un jeu comme COMMANDO est sorti en 1986, édité en cassette et sur disquette. Depuis, il a été ré-édité dans quelques compilations. Ainsi, bien qu'étant toujours le même jeu, l'organisation des fichiers sur le support magnétique a, elle, changé. Certaines versions de COMMANDO sont protégées différemment, et d'une version à une autre les fichiers ne se retrouvent pas tous aux mêmes adresses d'implantation et d'exécution. Cela explique vos nombreux appels téléphoniques, vos missives enflammées et vos menaces de mort (gasp!).
Sans parler du fait que vous êtes très nombreux à posséder une copie déplombée de COMMANDO, puisque ce jeu a maintenant au moins deux ans d'existence.

UN PEU D'EXPLICATIONS

Chez nous, la formule est : être sérieux sans se prendre au sérieux. Cela peut paraître débile, mais nous essayons d'être à la portée des débutants. Etre clair pour tout le monde est important.
Un logiciel déplombé est un soft dont quelqu'un, que l'on appelle communément "pirate", a fait sauter la ou les protections afin que ce logiciel puisse être copiable par un simple transfert de fichier. Des softs déplombés, vous en possédez tous, on ne me la fait pas à moi, hein ! OK. Vous aimez les Prince fourrés au chocolat de Lu ? Moi j'adore. Mais au hit-

RAPPORT



parade de la rédaction, ce sont les Finger de Cadbury qui arrivent en tête, suivis des Pépito de Belin. Je sais bien que tout cela n'a pas de rapport avec les softs déplombés, mais c'était pour vous expliquer pourquoi j'écris la bouche pleine.

Un logiciel que l'on est obligé de copier avec DISCOLOGY ou HERCULES, because les secteurs sont endommagés ou formatés de façon bizarroïde, n'est pas un logiciel déplombé. Dans la plupart des cas, un soft entièrement déplombé est décomposé en trois fichiers. Le premier fait souvent 1 ko, il s'agit du loader ou du programme lanceur, celui-là même que l'on exécute pour lancer le jeu.
Le second fichier est l'image écran ou image de présentation ; sa taille est de 17 ko, il se charge dans la mémoire écran de l'ordinateur à l'adresse &C000 en hexadécimal ou 49152 en décimal.
Enfin, le dernier fichier est le plus important en nombre de ko. Il représente le jeu lui-même, et c'est dans ce fichier qu'il faut fouiner pour bidouiller un jeu.
Donc, dans bon nombre de cas, nous nous retrouvons avec trois fichiers, portant généralement le même nom à quelques lettres de différence. Le loader, s'il est en Basic, porte l'extension BAS. L'image écran et le fichier du jeu portent l'extension BIN. Ces deux derniers fichiers sont appelés et éxecutés dans le loader.
La description que je viens de vous faire n'est pas un cas unique, il s'agit seulement d'une généralité et, si vous "récupérez" souvent des programmes par échange "entre bons copains", vous constaterez que la plupart des softs déplombés sont décomposés, au plus simple, comme cité ci-dessus.
Maintenant, voyons les raisons qui font que certains listings de POKES que vous tapez ne fonctionnent pas.

```
10 MODE 1:LOAD "CACA.SCR",&C000:' IMAGE ECRAN
20 OPENOUT "ROBBY":MEMORY &12DF:CLOSEOUT:'
30 LOAD "CACA.BIN",&12E0:' FICHIER JEU et ADRESSE D'IMPLANTATION
40 POKE &23FF,&FF:' LE POKE BIDOUILLEUR
50 CALL &5000:' L'ADRESSE D'EXECUTION
```

Voilà un exemple complètement fictif de ce que vous pourriez trouver dans cette rubrique. Avant de taper ce programme, vérifiez avec l'instruction CAT que votre disquette, ou votre cassette, contient les mêmes noms de fichiers que ceux qui apparaissent dans le listing.
Votre image écran s'apelle PIPI.BIN, pas de problème, en ligne 10 vous remplacez le CACA.SCR par votre PIPI.BIN.
Maintenant, vérifiez que les adresses d'implantation et d'exécution de votre fichier principal (le plus gros, celui qui est chargé en ligne 30) sont les mêmes que celles du listing. Ici, l'adresse d'implantation est &12E0 en ligne 30 et l'adresse d'exécution est &5000 en ligne 50. Vous suivez ? OK.
Pour connaître ces adresses, il suffit d'utiliser DISCOLOGY en mode EXPLOREUR (plan d'occupation fichier) ou TRANSMAT par exemple. Si ces adresses sont identiques, la bidouille devrait fonctionner ; par contre, si elles sont différentes, vous pouvez laisser tomber ou tenter de calculer la différence entre chaque adresse et "poker" en fonction. Mais cette dernière opération est réservée aux spécialistes du bidouillage.

Dans l'exemple ci-dessus, nous remarquons un cas de figure assez courant: en ligne 20, l'instruction MEMORY sert à fixer les limites du Basic et indique le début de l'espace réservé au langage machine, en fait le début du programme en assembleur qu'est notre "gros" fichier. Ce fichier est chargé dans l'espace mémoire qui lui a été alloué en ligne 30. Puisque le programme est maintenant en mémoire, nous avons tout loisir de le modifier avec des pokes, comme il est fait en ligne 40. Enfin, le programme est exécuté en ligne 50 par un CALL à son adresse... d'exécution !! Parfait, vous avez tout compris.
En espérant que ce modeste exemple vous aidera dans la compréhension de vos déboires, je vous laisse et vous donne rendez-vous au mois prochain pour d'autres explications et, bien sûr, pour une rubrique POKES toujours bien garnie.
POKE & ROBBY, 255

QUAD de MICROIDS

Comme vous pouvez le remarquer, c'est une bidouille pour un jeu français et c'est TRES rare !!! J'espère que cela va encourager d'autres lecteurs à faire de même. On remercie ce brave Docteur Génius !!

```
10 ' QUAD 100% DISK
20 ' par le Docteur Genius
30 OPENOUT "X":MEMORY &300:CLOSEOUT
40 LOAD "PRESENT.SCR",&400
50 LOAD "AFF.BIN",&5000:CALL &5000
60 LOAD "TABLEAU.ECR",&400:LOAD "TABLO.BIN",&5000:CALL &5000
70 LOAD "QU.BIN",&302:POKE &6A21,&FF
80 CALL &5390
```

P

POKES AU RAPPORT

EXOLON de HEWSON

Le mois dernier, la bidouille utilisant Discology pour Renegade vous a bien éclatés. Voici une bidouille du même style pour les ceusses qui possèdent la version en disquette de ce jeu.

Alors, on se prend Disco dans une main et la disquette d'Exolon dans l'autre. Si, à ce moment, il vous reste une main de libre, c'est que vous n'avez rien compris. Bon, avec Disco, on passe en mode Editeur puis en Edition de piste. On file en piste 8 et en secteur 24. Là, on repère la ligne de l'adresse &20. Vous y êtes ? Bon. En cherchant un peu, vous allez remarquer les valeurs 3E 09 32. Vous voyez ? Year. Le 09, vous me le remplacez par FF. Vous sauvez les modifications et hop, on lance Exolon.

&FF, ça nous fait 255 en décimal, c'est-à-dire que vous jouez désormais avec 255 vies dans Exolon. Cool, non ?

C'était une bidouille des Kamikaze Cracker's, comme quoi, hein ?

PROHIBITION de INFOGRAMES

Vous voulez une autre bidouille utilisant Disco ? O.K. Prohibition de Infogrammes est très très bien réalisé. Un excellent jeu français, et voici une bidouille bien sympa. Vous prenez Disco dans la main droite et votre disquette (originale, pas déplombée) de Prohibition dans la main gauche. On se met le dernier disque de Michel Jonasz sur la platine et l'on charge Disco. En mode Edition de piste, on file sur la piste 10 et en secteur 91. Là, on repère l'adressse &1F3 qui se trouve sur la deuxième page du secteur. Et on change le &C8 par un &00. On sauve le tout. On se lance le jeu et, quand on appuie sur Esc, on est invincible !! C'est une bidouille de Julien Faivre, de Besançon, et si vous n'arrivez pas à faire fonctionner correctement cette bidouille, c'est à lui qu'il faut casser la gueule. Merci Julien.

```
10 ' BUBBLE BOBBLE DISK 100%
20 ' de Claude Meheust
30 OPENOUT"d":MEMORY &3FF:CLOSEOUT
40 LOAD"bb.bin",&9E00
50 LOAD"bubble.bin",&400
60 LOAD"code1.bin",&5501
70 LOAD"code2.bin",&C000
80 POKE &5C9E,&50:POKE &5D2E,&50:CALL &9
F4C:CALL &C000
```

BUBBLE BOBBLE de FIREBIRD

Les petits dragons sont mignons à croquer n'est-ce-pas ? Bon. Pour accéder à la deuxième partie de Bubble Bobble, le code est long et compliqué. Pour le rentrer, il faut taper exactement ce qu'il y a entre les guillemets: : "WWWWWWWWWWWWWWWWWWWWWW WWWWZZ1Y24VFF". On dit merci à Claude Meheust qui nous donne aussi un listing augmentant le nombre de vies, ce qui est bien sympa. Merci Claudeuuuuuu.

POKES AU RAPPORT

MANGE-CAILLOUX de UBI SOFT

Et paf !!!! Deuxième bidouille pour un jeu français ! Cette fois, c'est de J.-M. Talenton, qui représente la grosse production du mois. Chapeau J.-M. !!

```
10 ' MANGE-CAILLOUX 100% K7
20 ' par J-M TALENTON
30 OPENOUT "X":MEMORY &DB1-1:CLOSEOUT
40 LOAD "MANGE.BIX",&6000
50 LOAD "MANGE.BIY",&4000
60 OPENOUT "X":MEMORY &280-1:CLOSEOUT
70 LOAD "MANGE.BIZ"
80 POKE 7901,255
90 CALL &5000
```

IMAGINE'S ARCADE GIANTS de IMAGINE

Voici dans la foulée quatre bidouilles pour une même compilation. Ici, quelques explications supplémentaires sont nécessaires. Comme vous le remarquez, dans trois cas le listing efface un fichier de vote disquette pour le remplacer par un fichier modifié. Si vous ne voulez pas que votre disquette soit définitivement modifiée, il vous faudra faire une copie de sauvegarde de votre compilation. Ces quatre listings concernent les jeux suivants : GAME OVER (255 vies et grenades ou tirs à effets spéciaux dans les deux niveaux ; le code du second niveau est 1021), SLAP FIGHT (un de mes jeux d'arcades préféré ; vies infinies, invulnérabilité et ennemis ne tirant plus), enfin LEDGEND OF KAGE (un jeu pas génial mais plus sympa avec 255 vies). C'est encore un coup signé par J.-M. Talenton, qui a beaucoup de... (facile, je sais).

```
10 ' GAME OVER 100% DISK
20 ' par J-M TALENTON
30 OPENOUT "x":MEMORY &532-1:CLOSEOUT
40 LOAD "go1.bin"
50 POKE 1552,255
60 POKE 1562,255
70 |ERA,"go1.bin"
80 SAVE "go1.bin",b,&532,&8CA0,&0
90 RUN "menu
```

```
10 ' GAME OVER 2 100% DISK
20 ' par J-M TALENTON
30 OPENOUT "x":MEMORY &532-1:CLOSEOUT
40 LOAD "go2.bin"
50 POKE 1542,255
60 POKE 1552,255
70 |ERA,"go2.bin"
80 SAVE "go2.bin",b,&532,&8CA0,&0
90 RUN "menu
```

```
10 ' SLAP FIGHT 100% DISK
20 ' par J-M TALENTON
30 CLS:OPENOUT "X":MEMORY &211:CLOSEOUT
40 LOAD "GAME.BIN"
50 POKE 20274,255
60 POKE 28758,1
70 CALL &4EF5
```

```
10 ' LEDGEND OF KAGE 100% DISK
20 ' par J-M TALENTON
30 OPENOUT "X":MEMORY &4FF:CLOSEOUT
40 LOAD "KCODE.BIN"
50 POKE 14958,255
60 |ERA,"KCODE.BIN"
70 SAVE "KCODE.BIN",B,&500,&7B00,&0
80 RUN "MENU
```

THRUST 2 de FIREBIRD

Le mois dernier, vous avez eu droit à une bidouille pour l'excellent THRUST. Ce mois-ci, c'est une bidouille pour le moins excellent mais tout aussi amusant THRUST 2, ce mois-ci, c'est une bidouille pour TRUST 2, mois excellent, mais tout aussi amusant, surtout avec les vies infinies.

```
10 ' THRUST II 100% DISK
20 MEMORY &153F
30 LOAD "THRUSTII.BIN",&1540
40 POKE &26BB,0
50 CALL 9000
```



BIDOUILLES DURES

Salut, c'est encore moi. Sined est de retour pour les nouvelles aventures bidouillesques. Je suis déçu de ne pas avoir de courrier concernant les bidouilles du mois dernier. Déçu dans un sens, mais rassuré dans l'autre, car pas de nouvelles, bonnes nouvelles. Comme vous suivez à un rythme d'enfer, nous pouvons poursuivre l'étude du 8912 sans plus attendre.

Avant tout, parlons de choses qui me préoccupent énormément. En effet, je ne sais pas ce que j'ai bien pu faire aux maquettistes dans des vies antérieures, mais ils m'en veulent à mort. Le listing du mois d'avril a été atrocement mutilé. Grrrr ! J'enrage à l'idée que des êtres sans scrupules torturent ainsi de pauvres petites élucubrations capilo-tractées sans défense, sorties tout droit d'esprits vifs et ingénieux de programmeurs plus qu'admirables. Est-il possible de ne pas mépriser des gens qui ne respectent pas la création ??? Bon, d'accord. Je retire ce que je viens de dire. Mais de grâce, je vous en supplie à genoux, vous les maquettistes, cessez d'importuner et d'amputer de telles œuvres. Vous hériterez ainsi de la bénédiction de milliers de programmeurs qui vous respecteront et vous vénéreront jusqu'à la fin des temps. Dans le cas où vous resteriez sourds à cet appel, je jure devant Krom, dieu de Conan, que mon pulsar électromagnétique intersidéral à énergie solaire fera s'abattre sur vous l'énergie pure de tout l'univers pour que, jamais plus, de telles injustices ne soient commises dans le royaume du grand Cépéssé, maître de ces lieux. Non mais ! Alors ! (Ouais, vas-y Sined, mords-leur-œil !!! crie Robby). Voilà qui est dit. Maintenant, essayons de ressusciter cette pauvre victime innocente violemment meurtrie. Tout se passe en ligne 130. Le début est à sa place (quoique des lignes soient mélangées sans grave incidence), mais la fin se retrouve juste sous la ligne 290. Comment est-elle arrivée là ? Aucune idée. Elle a dû rencontrer, au détour d'une page, un cutter enragé en mal de violence. Quoi qu'il en soit, la voici guérie. Dans les lignes 2440 et 2460, la fonction DEC$ apparaît. Elle n'est normalement pas utilisée car son intérêt est léger. Elle renvoie une chaîne de caractères formatée à partir d'une valeur numérique. C'est en quelque sorte un Print Using en mémoire. Sur 464, cette instruction pose certains problèmes. Allez savoir pourquoi. Cela fait certainement partie des quelques bugs qui traînent dans le Basic Locomotive. Heureusement, nous avons la chance d'avoir un Basic très très peu buggé, et les ennuis du 64 ont été réparés sur 128, donc pas de quoi pousser des complaintes les soirs de pleine lune au fond des bois. Pour en revenir à ce malencontreux bug de DEC$, il suffit de ne pas passer par cette fonction et de formater le nombre de façon mathématique. La simple fonction Round va nous permettre de rendre à César ce qui lui appartient grâce à la ligne suivante :

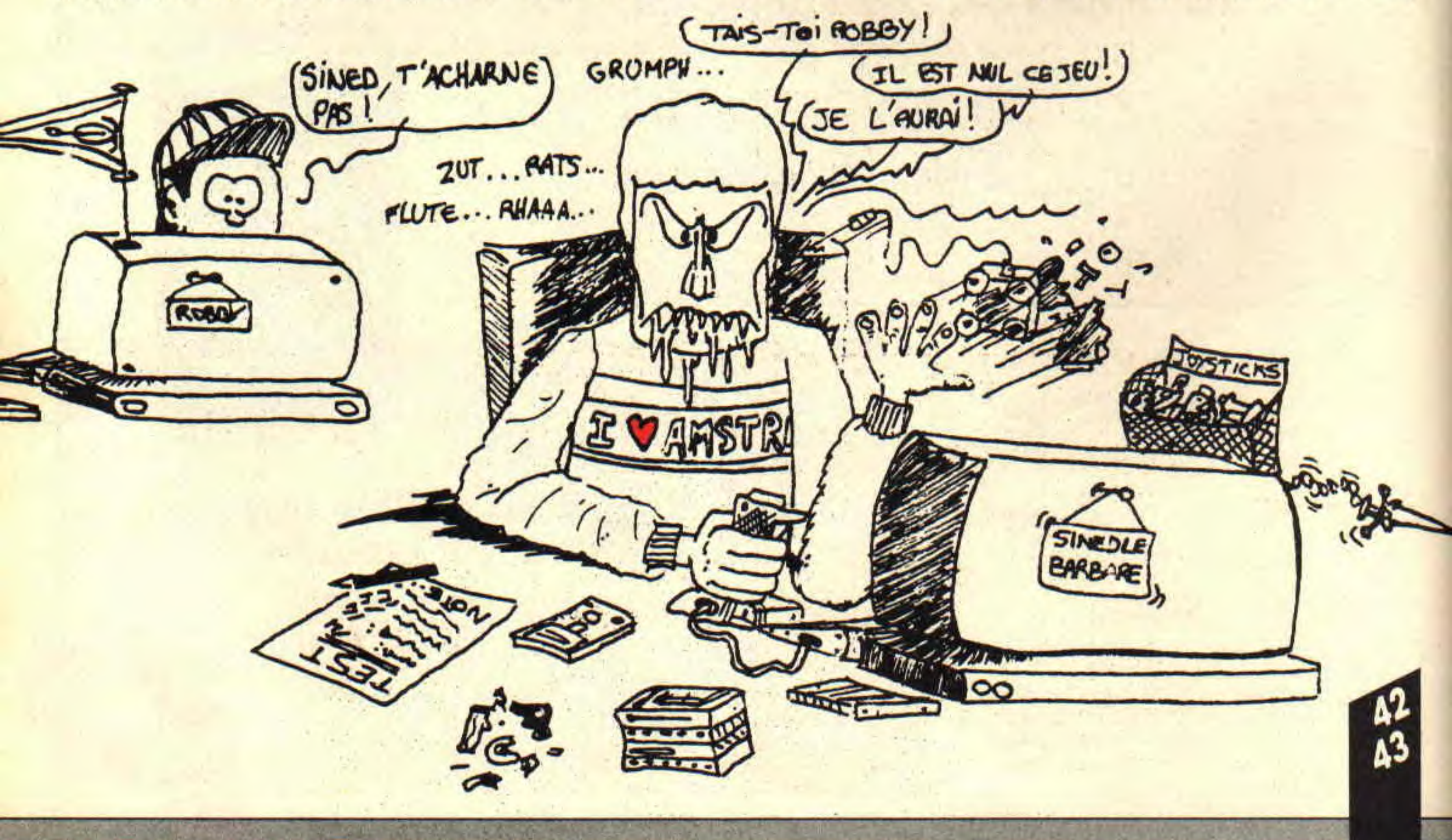
```
IF ROUND(SD*100)/100=43.68 THEN...
```

Il suffit donc de faire ce genre de changement dans les deux lignes qui portent préjudice et c'est bon. Oh ! Qu'il est facile de changer des instructions lorsque l'on connaît leur réel fonctionnement.

Mis à part ce petit récapitulatif, rien de nouveau. Nous attendons toujours de votre part un courrier dense, et encore du courrier.

ENTREZ, SORTEZ, PRENEZ LES PORTS

Nous avons vu, le mois dernier, comment fonctionne le PPI 8255 A et comment accéder à l'AY3 W 8912 à travers le premier élément cité. Comme nous le précisions précédemment, nous n'avons pas reçu de courrier sur les bidouilles du mois dernier. Etant donné que cela n'a pas l'air de vous passionner outre mesure, nous allons aborder le 8912 en vitesse (pour nous permettre d'arriver plus rapidement au processeur vidéo). De toute façon, de nombreuses revues et livres parlent de ce bon vieux générateur sonore, alors pourquoi radoter sur des points connus de tous ? Parce que des gens n'ont aucune documentation, les enfants. Alors, nous allons quand même en parler, non mais ! C'est parti. Le 8912, appelé aussi PSG (Programming Sound Generator), est un ship sonore à trois voies. Il possède un mélangeur de bruits, un registre de contrôle et un générateur d'enveloppes. Il a, en fait, quinze registres qu'il faut appeler, par convention,



ET DINGUES

les registres de 0 à 14. Ils sont organisés comme suit :

– Les six premiers registres, utilisés deux à deux, forment les contrôleurs de fréquence des trois voies du PSG. Par exemple, pour la première voie, la fréquence est obtenue par les quatre bits de poids faible du registre numéro 1 suivis des huit bits du registre numéro 0. Ainsi, la fréquence résiduelle est stockée sur 12 bits. Mais, attention les musicos, elle n'est pas exprimée en hertz, comme il serait normal. Il faut lui faire subir un petit traitement mathématique que j'espère apprendre par des lecteurs avisés (lorsque je dis ce genre de chose, si vous connaissez la réponse à cette question, précipitez-vous sur votre matériel de correspondance pour m'envoyer une petite bafouille. Ainsi, il sera facile de la faire passer dans le prochain numéro de *Cent Pour Cent*, pour que les gens sur leur faim ne le soient plus. Aide ton prochain autant que tu désires l'être.) Pour récapituler, les quatre bits de poids faible du registre numéro 1 sont les quatre bits de poids fort de la fréquence du canal 1, et le registre numéro 0 forme les huit bits de poids faible de la fréquence de ce même canal. Il en va de même pour les registres numéro 2 et 3 pour le canal 2, et les registres numéro 4 et 5 du canal 3.

– Le registre numéro 6 (It is not a number ! it is a free register ! M'enfin...) contient sur ses cinq bits de poids faible la fréquence du bruit. Il est ainsi possible de choisir le bruit très aigu (0) ou le bruit moins aigu (31) que l'on mixera avec le ou les canal(aux) choisi(s). Mais nous en reparlerons plus loin.

– Le registre numéro 7 sert à paramétrer trois choses différentes, qui sont l'autorisation du bruit sur les canaux 1, 2 et 3, la même chose pour les sons, et le sens du port du 8912 (qui a son importance car il permet d'atteindre, entre autres, le clavier). Pour ne pas changer, les concepteurs de ce truc ont préféré que les bits de commande soient à zéro pour que le son ou le bruit sorte, plutôt qu'à un, ce qui serait plus logique. M'enfin, faut encore faire avec et c'est reparti. Le bit 0 commande la sortie de son sur le canal 1 s'il est à zéro. Le bit 1 fait la même chose pour le canal 2, et ainsi de suite, je ne répète pas la même chose pour le canal 3 et le bit 2. Le bit 3 autorise la sortie de bruits sur le canal 1 s'il est à zéro (je vais commencer à m'emmêler les pédales). Le bit 4 fait un mélange de bruits sur le canal 2 s'il est à zéro, et le bit 5 fait de même sur le canal 3. Donc, si vous voulez forcer du son sur le canal 1, du bruit sur le canal 2 et rien sur le canal 3, vous mettrez dans le registre 7 la valeur 46 (=&2E=&X00101110)). Si vous voulez un mélange de bruit et de son sur le canal 1, du bruit sur le canal 2, et du son sur le canal 3, cela donnera 34 (&22, &X00100010). Du son à tout faire péter sur les trois voies sortira par 56 (&3&X00111000), et enfin du bruit sur les trois voies nous fera exploser les tympans avec 7 (&7, X00000111). Mais il est plus sûr, pour quelqu'un qui utilise et programme le 8912 sans passer par les calls de la ROM, de se procurer un ouvrage qui parle de cela par tableaux. C'est plus facile. Le bit 6 de ce même registre doit absolument être remis à un après chaque contact avec ce registre, sans quoi le CPC plante lamentablement. En effet, la routine de scanning clavier ne remet pas ce bit à zéro pour lire le port. Alors, s'il est à un, ce port marche en sortie au lieu de fonctionner en entrée et le clavier reste sans parole. Mauvais plan, méfiez-vous de ce genre de plantage. Ce sont les plus sournois et les moins faciles à détecter. Le bit 7 ne sert strictement à rien de rien, nous ne nous y attarderons pas. Par contre, je tiens à souligner que, si vous fermez un canal avec ces bits de commande, plus aucun son ne sortira. Cette manière est plus efficace que le fait de mettre un volume à zéro, car aucun bruit ne sort, pas même un souffle.

– Les registres 8, 9 et 10 contrôlent le volume de chaque canal. Les quatre bits les moins significatifs du registre 8 permettent de régler le volume du canal 1 ; idem pour le registre 9 et le canal 2, et pour le registre 10 et le canal 3. Mais si dans l'un de ces registres le bit 4 est mis à un, alors le contrôleur d'enveloppe de volume entrera en service. Donc, dans tous les cas, les quatre bits les moins significatifs de ces registres contrôlent le volume, et si le bit 4 d'un de ceux-ci est mis à un, alors le volume du canal correspondant passera sous la tutelle du contrôleur d'enveloppe.

– Les registres 11 et 12 contiennent la fréquence de l'enveloppe de volume, pilotée par le générateur intégré. Là encore, cette fréquence n'est pas exprimée en hertz, et je compte sur vous pour avoir le calcul adéquat (quoi ???). Le registre 12 contient le poids faible de cette fréquence, et le 11, le fort. C'est en fait une échelle de temps qui est contenue dans ce double registre. En effet, il contient le temps d'exécution d'un cycle d'enveloppe.

– Le registre 13 contient le type d'enveloppe de volume que vous voulez utiliser, cela si le bit 4 d'un des contrôleurs de volume est mis à un. Les quatre bits les moins significatifs de ce registre décrivent les caractéristiques de cette enveloppe. Le bit 0 de ce registre précise si le signal sonore sera tenu, après la fin de cycle de l'enveloppe. Sa mise à un donnera un signal continu, sans que le registre double agisse. Le bit 1 indique s'il y aura un retournement de situation. Si le volume montait, il redescendra ; dans le cas contraire, le cas inverse se présentera, et cela dans chaque période. On obtient ainsi un effet en dents de scie de fréquence donnée par le même double registre 11 et 12. Si le bit 2 est à zéro, le volume descendra de son maximum vers son minimum dans le temps fixé par 11 et 12 ; sinon, il montera. Le bit 3 signifie, s'il est à un, que le signal sonore sera répété indéfiniment. Mais le bit 0 est prioritaire sur le bit 3. Voilà qui ne sera bien compris que si vous faites des essais. En fait, il suffit de répertorier les différentes enveloppes sous forme de dessins plus facilement utilisables.

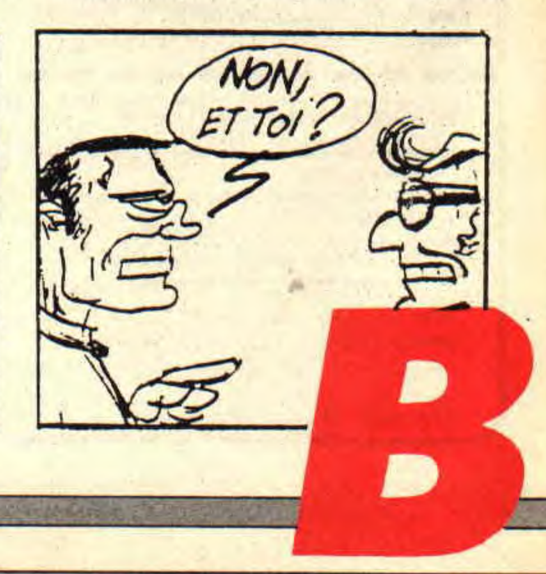
– Le registre 14 est le port d'entrée-sortie du PSG, qui est relié directement au clavier. Nous allons en parler plus en profondeur dans le chapitre suivant.

AH ! CLAVIER DUR !

Elle est bonne celle-là, non ? Dommage qu'elle ne soit pas de moi. C'est Stéphanie, secrétaire de rédaction très sympathique, qui a trouvé ce fantastique jeu de mots. Ah ! que je suis heureux d'avoir une telle vanne à vous offrir. Après avoir cherché pendant des heures et des heures un intertitre avec clavier, je commençais à me lamenter sur mon sort. "Qu'est-ce que je vais bien pouvoir leur écrire?", pensais-je à voix haute. Alors, à ce moment-là, tous les jeux de mots les plus nuls du siècle me sont passés par la tête. De keybordel à keybordemer, tout n'était que tristesse et grand désarroi. Et, tout à coup, alors que Miss X réajustait ses bas en m'offrant un des plus somptueux spectacles de ma carrière, je vis cette chère et indispensable Stéphanie,







BIDOUI
ET DING

accompagnée de son acolyte mais non moins talentueux Michel, arriver vers moi. "Salut Sined", me lancèrent-il en choeur et avec. Et c'est là que ces fantastiques dictionnaires intelligents furent soumis à mon harcèlement impitoyable. Vous voyez le résultat, du propre, du simple, du concis: de l'humour à l'état pur. Allez, c'est parti, trêve de papotage, au boulot. Il va sans dire que le clavier est une des parties les plus importantes du CPC, car, sans lui, nous n'aurions aucun contact avec ce brave microprocesseur, notre Z80 préféré. Nous allons aborder aujourd'hui un programme assez sympathique : le multitouche. Il vous permettra de tester n'importe quelle touche du clavier, que ce soit la touche A, le Shift, ou Contrôle, voire Caps-lock. Il suffit de loger la routine sous interruption, et de scanner de temps en temps un morceau de mémoire qui servira de tampon intermédiaire. Nous allons nous servir de la routine du mois dernier, et de nouvelles, pour parvenir à nos fins. Nous ne reparlerons pas du fait de mettre une routine sous interruption, car cela a été vu dans le deuxième *Cent Pour Cent*. Nous irons donc droit au but, comme dirait Platini (que la vie est dure), et nous mettons le pied dedans.

```
;
;
        ORG     #9000
        EXEC    $
        LD      HL,EVENTB
        LD      DE,START1
        LD      BC,#8100
        JP      #BCE0
EVENTB  DEFS    #10,0           ; Initialisation du bloc d'evenement
START1  DI
        PUSH    AF
        PUSH    BC
        PUSH    HL
        LD      A,1
        LD      (EVENTB+2),A    ; Force les interruptions
        LD      HL,X            ; Pointe sur le tampon de stockage
        LD      BC,#F40E        ; B vise le port A du 8255 ; C=14
        OUT     (C),C           ; Port 8255/A=14
        LD      B,#F6           ; B vise le port C du 8255
        IN      A,(C)           ; Lecture du port C
        AND     #30             ; Cassette OFF
        LD      C,A
        OR      #C0             ; BDIR et BC1 = 1 (lecture du 8912)
        OUT     (C),A           ; Ordre de lecture au PSG
        OUT     (C),C           ; BDIR et BC1 = 0 (PSG au dodo)
        INC     B               ; Port de controle du 8255
        LD      A,#92           ; 8255 : A=IN : B=IN : C=OUT
        OUT     (C),A           ; 8255 pret pour la lecture
        PUSH    BC              ; Ordre au PSG de donner ses donnees
        SET     6,C             ; Par le 8255/A
LISPSG  LD      B,#F6           ; 8255/C
        OUT     (C),C           ; Numero de ligne clavier sur le bus
        LD      B,#F4           ; 8255/A
        IN      A,(C)           ; Lecture du retour
        LD      (HL),A          ;
        INC     HL              ; Et stockage en memoire
        INC     C               ;
        LD      A,C             ;
        AND     #0F             ;
        CP      #0A             ; Ceci sur dix colonnes
        JR      NZ,LISPSG       ; Et toubicontinued
        POP     BC              ; B=#F7
        LD      A,#82           ; 8255/A:IN
        OUT     (C),A
        DEC     B
        OUT     (C),C           ; 8255/C remis en place sinon plantage
SORS    POP     HL
        POP     BC
        POP     AF
        RET                     ; Restitution des registres
;
        ORG     #A000           ; Adresse de stockage des donnees
X       DEFS    10
;
```

```
10 LOCATE 1,1:FOR I=&A000 TO &A009
20 PRINT BIN$(PEEK(I),8):NEXT:RUN
```





LLES DURES
UES

Nous attaquerons donc directement à la ligne LD HL,X, où les choses commencent à se corser. Il faut alors que le 8912 nous offre en pâture son bon vieux port d'entrée-sortie, soit le registre 14. Donc, nous demandons gentiment au PSG, comme le mois dernier, de bien vouloir travailler un peu, à travers le port C du 8255, c'est-à-dire sur le port situé en F600. Après que ce processeur sonore, gardien de la porte qui mène au clavier, est retourné se coucher pour un petit somme égoïste, il faut programmer les ports du PPI8255 de façon à avoir l'adresse de lecture des données en provenance du PSG en entrée, le port des signaux de contrôle du PSG en sortie, ainsi que le bus de transmission de lignes clavier aussi en sortie. De toute manière, le nombre à envoyer au registre de contrôle du PPI est toujours 92 lorsque l'on désire accéder au clavier, et 82 dans les autres cas musicaux. Après toutes les petites préparations, le PPI est prêt à adresser le 8912 de manière à lire le clavier correctement.

Comme nous l'avons vu dans le dernier numéro, le port F600 sert de contrôleur au PSG, et il est de plus branché directement sur les lignes du clavier. Ainsi, lorsque vous envoyez du courant (en positionnant des bits à un dans ce port), il fait le tour et on le retrouve dans le registre 14 du PSG. Si une touche est appuyée, le courant passe, sinon, le courant ne passe pas, et les petits électrons pris au piège se meurent autant que moi, lorsque je cherche un jeu de mots. Nous voyons donc qu'il est simple d'accéder en même temps au clavier et au PSG, pour faire d'une pierre deux coups. Simultanément, le numéro de ligne clavier à scanner est mis sur le bus et le PSG est forcé de donner le résultat de l'opération. Génial, non ? Il faut quand même avouer qu'ils ne sont pas bêtes, les concepteurs du CPC, pour nous avoir fait un coup pareil. Donc, pour en revenir à la routine, la donnée clavier est écrite et lue en même temps, au niveau de l'étiquette LISPSG. Il ne reste qu'à stocker le résultat en mémoire. Ensuite, vient le moment de tester le nombre de lignes déjà scannées, et de boucler jusqu'à ce que les dix lignes soient faites. Il faut alors remettre le PPI dans son état de travail normal, et le tour est joué.

```
100 FOR I=&9000 TO &905F
110 READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
120 CALL &9000
130 LOCATE 1,1:FOR I=&A000 TO &A009
140 PRINT BIN$(PEEK(I),8):NEXT
150 GOTO 130
160 DATA 21,0C,90,11,1C,90,01,00
170 DATA 81,C3,E0,BC,00,00,00,00
180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
190 DATA 00,00,00,00,F3,F5,C5,E5
200 DATA 3E,01,32,0E,90,21,00,A0
210 DATA 01,0E,F4,ED,49,06,F6,ED
220 DATA 78,E6,30,4F,F6,C0,ED,79
230 DATA ED,49,04,3E,92,ED,79,C5
240 DATA CB,F1,06,F6,ED,49,06,F4
250 DATA ED,78,77,23,0C,79,E6,0F
260 DATA FE,0A,20,EE,C1,3E,82,ED
270 DATA 79,05,ED,49,E1,C1,F1,C9
```

BONHEUR ET BATONS

Tout le monde sait que, outre-Manche, joie se dit joy et que, dans le même pays, stick veut dire bâton (ou ce genre de chose). Cela pour dire que le clavier est formé de dix lignes, qui contiennent aussi le port joystick. Ainsi, la routine cadeau de ce mois permet non seulement de gérer un multitouche, mais en plus, il offre une gestion des deux joysticks avec leurs deux boutons de feu. Pas mal, non ??? Exclusivité *Cent Pour Cent*. Il vous sera ainsi bientôt possible de virer tous les vecteurs lents d'interruption qui fonctionnent normalement, pour les remplacer par vos routines LM qui ne géreront que les touches que vous voudrez, sans passer par tous les décodages et les transferts en codes ASCII qui font perdre du temps cinquante fois par seconde. La routine que vous avez, dans ces pages, est mise tous les trois-centièmes de seconde, mais rien ne vous empêche de l'appeler uniquement dans les cas où vous en avez besoin. Le petit programme Basic livré avec elle montre seulement que la frappe sur des touches transforme des 0 en 1 (bravo Sined, ça c'est de l'innovation). Mais nous vous offrons les outils, à vous de les utiliser comme bon vous semble.

AU MOIS PROCHAIN

Voilà, comme promis, vous l'avez eue, votre routine clavier. Eh bien, grande nouvelle, dans le prochain numéro de *Cent Pour Cent*, nous allons nous consacrer au processeur vidéo, soit le 6845. Youpi !!! Il va y avoir des scrollings dans tous les sens, des mélanges de modes, des trucs et des machins partout, bref, de quoi s'éclater comme des bêtes. Alors, d'ici là, amusez-vous bien et écrivez-nous si vous avez cinq minutes. Nous sommes là pour vous écouter et nous amuser aussi. Bye !!!
Sined m'était compté



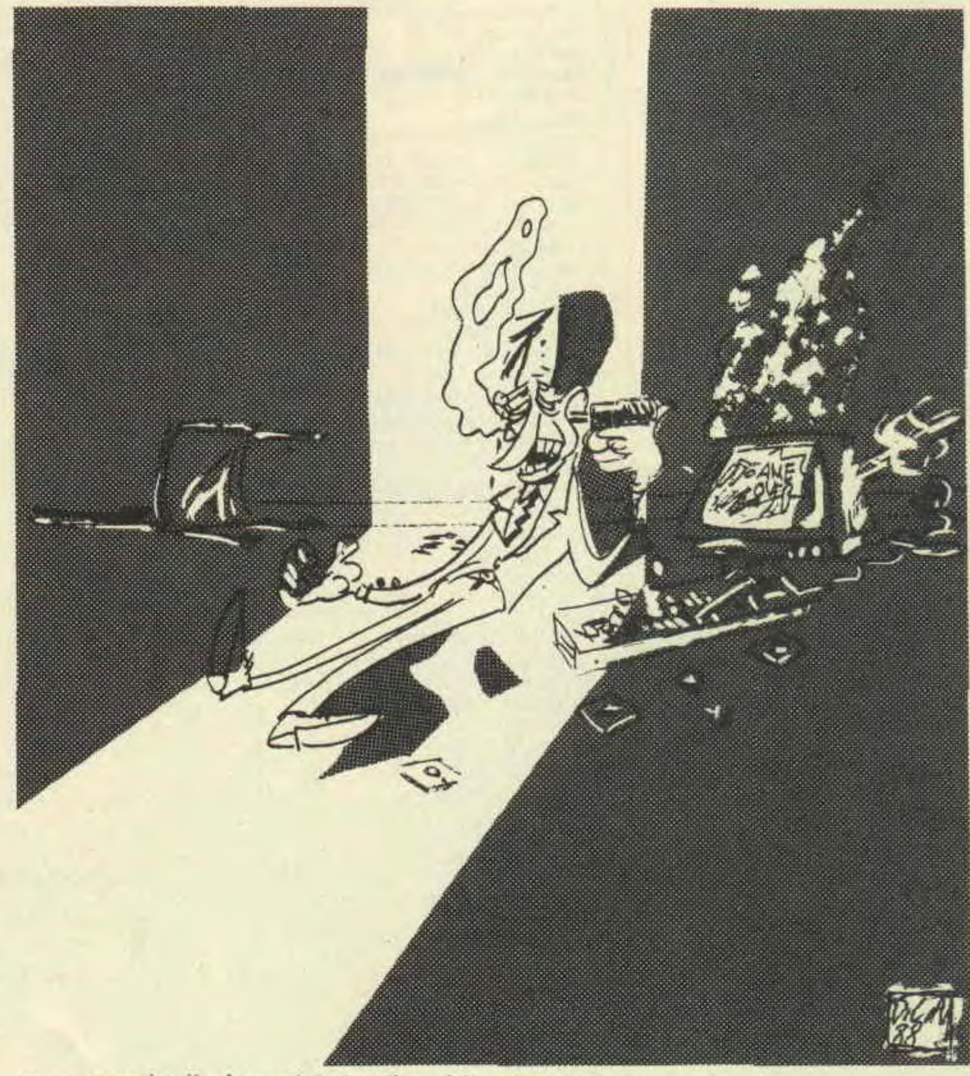






Salut à vous tous, fans de CPC, novices passionnés et bidouilleurs de génie ! L'initiation continue avec, ce mois-ci, un "truc" qui ravira certainement ceux qui ont décidé de se mettre au CP/M, et qui leur évitera bien des frais d'oculiste...

Réfléchissez bien : quelle a été votre réaction la première fois que vous avez lancé CP/M, je veux dire juste après l'avoir lancé, lorsque le message CP/M 2.2... s'est affiché devant vos yeux éblouis ? Hum, dites ? Relisez bien la première phrase, la réponse s'y trouve pour au moins quatre-vingt-dix-neuf pour cent des utilisateurs de ce système... Alleî une fois, je vous la donne la réponse, hein, que c'est pas jour de fête tout le temps : vous avez été littéralement EBLOUIS! Si ce n'est plus. L'Amstrad a de fort belles couleurs, c'est un fait. *Entre autres, des bleus sublimes.* Mais de là à mettre un fond bleu turquoise hyperlumineux dans le CP/M, c'est un pas qui n'aurait pas dû être fait ! J'avoue avoir passé de longues nuits avec le vénéré Robby, penché sur son Amstrad, à découvrir le monde de merveilles que celui-ci nous offrait. Mais à 3 heures du matin, alors que nos yeux rougis par quinze heures de programmation menaçaient de tomber de leur orbite, le passage au CP/M devenait une véritable épreuve de force... Bien sûr, notre grande sagacité (non non, je n'ai pas la grosse tête...) finit par avoir raison de ce problème, et c'est avec un plaisir non dissimulé que je vous fais part, aujourd'hui, de la solution de cet épineux problème !



APRES LE MINITEL, LE CP/M ROSE, ET TOC !

Quoique le rose, en matière de couleurs, j'aime pas... Bon, au boulot, CHARGEEEEEEEEZ ! (votre CP/M tiens, quelle question...) :|CPM pour les ceusses qui ont un clavier qwerty, ùCPM pour les autres, nous voilà parés. Vérifiez que le programme SETUP.COM est bien présent sur votre disquette, c'est lui que nous allons utiliser. Fin de l'intermède, on continue.

UN LOOK PRO ? PAS D'PROBLEM' MON BON SEIGNEUR...

Pour moi, le look professionnel en CP/M 2.2 serait du style caractères noirs sur fond gris. Carrément noirs sur fond gris même, n'ayons pas peur des mots. Ma décision étant prise (irrévocablement !), je vais vous expliquer les dessous de l'histoire (dessous, c'est le genre de mot qui me fait toujours penser à Miss X, *allez savoir pourquoi...). La première chose à* faire, sachant que nous allons modifier un programme vital pour le CP/M, est de créer une copie de la disquette complète, sur laquelle nous prendrons l'habitude de travailler, au cours des formations à venir. Je ne dis pas ça pour rire, il m'est arrivé plus d'une fois de ne pas pouvoir démarrer mon CP/M après certaines petites modifications... Je ne vous explique pas la procédure, je suis sûr que vous avez tous un bon copieur... Bien, ceci étant dit et surtout fait, je l'espère, nous allons lancer le programme en tapant :
SETUP
Suivi, bien entendu, d'un appui sur la touche Return. Certains d'entre vous, parmi les plus *perspicaces, poseront la question suivante :* "Dis donc toi, t'es un marrant, mais tu nous dis que le programme s'appelle SETUP.COM, et ensuite faut juste taper SETUP, comment se fait-ce ?" A quoi je réponds : "Bonne question, fils, et pour m'avoir coupé dans mon cours, tu me feras cent Arkanoïd et un Barbarian. Amen." En fait, le CP/M cherchant par défaut à exécuter les fichiers d'extension .COM, il devient inutile de préciser celle-ci... Notre fichier est maintenant chargé, il est l'heure de faire face à la première question...

ARGHHH ! POURQUOI MOI ?

C'est l'exclamation poussée par tous ceux qui ne comprennent pas le moindre petit mot d'anglais : n'ayez pas peur, je suis là. La première question posée par ce fichier est celle-ci
** Initial command buffer empty
Is this correct Y/N :__
Répondez Y Y=Yes=Oui, on s'en serait douté... si vous ne voulez pas être embêté, et cela sans appuyer sur la touche Return. Apparait alors la commande qui nous intéresse, et qui s'affiche sous la forme suivante :
Sign-on string :

```
^\@ww^\a@@^]wwCP\M 2.2
Amstrad Consumer
Electronics plc^J^M
```

Is this correct Y/N :__
Pour les possesseurs de CPC au clavier AZERTY, la deuxième ligne apparaîtra comme ceci :

```
^çàww^çaàà^§wwCPçM 2.2
Amstrad Consumer
Electronics plc^J^M
Is this correct (Y/N) :
```

AU CP/M

Le moins que l'on puisse dire est que ça n'est pas correct de nous sortir une chose pareille... Si la vue de cette ligne n'a pas déclenché de crises cardiaques prématurées parmi mes lecteurs adorés, je vais pouvoir continuer, dès que vous aurez appuyé sur N (N=NOn). De toute façon, n'ayez pas peur, je vais prendre mon temps, et vous verrez que ce n'est pas aussi compliqué que cela en a l'air...

C'EST MEME TRES SIMPLE !

Mon propos n'étant pas de vous assommer, nous allons oublier le côté "technique" dans ce chapitre, et voir simplement la façon de changer nos couleurs. Les initiés, et tous ceux qui le désirent, trouveront des informations plus précises dans le chapitre suivant... A ceux qui ne sentent pas prêts pour ce genre de choses, je demanderai simplement d'apprendre les choses suivantes :

- ˆ\ (ˆ ç en AZERTY) est équivalent à INK en Basic (définition des couleurs d'écriture). Pour avoir ces caractères, appuyez simultanément sur la touche Ctrl (Contrôle sur les 6128) et la touche " ", ou la touche "ç" sur les claviers AZERTY.
- ˆ] est équivalent à BORDER en Basic (définition de la couleur du bord de l'écran). Cette fois-ci, appuyez simultanément sur Ctrl et la touche "] " pour les calviers QWERTY, ou CTRL et la touche "3" sur les claviers AZERTY.
- Les caractères allant de @ à Z correspondent au numéro de couleur @ étant égal à 0, A à 1, B à 2, ...,Z à 26. Vous pouvez taper ces signes indifféremment en majuscules ou minuscules, c'est déjà ça...

Relisez plusieurs fois ce passage si vous n'avez pas saisi du premier coup, sinon on se retrouve tout de suite pour les initiés et les fanas, un peu après pour les autres...

TOUT DE SUITE !

Vous voulez en savoir plus, vous êtes sûr ? D'accord, mais vous l'aurez voulu... Vous n'êtes pas sans savoir, je suppose, que les lettres et autres caractères qui apparaissent sur nos écrans obéissent à une norme de codage, l'ASCII. Ainsi, que ce soit sur un ZX81 ou sur un PC, la lettre A aura toujours le code 65... Cependant, certains caractères non affichables sont appelés "codes de contrôle", et ce sont ceux-ci que le CP/M utilise pour définir, entre autres, les couleurs. Ils sont aisément repérables, puisque toujours précédés du signe "". Il n'y a pas d'explication précise à donner pour le choix des codes de contrôle gérant les couleurs : ceux-ci sont assignés par le constructeur, et le fait qu'ils soient là devrait suffire à notre bonheur... Intéressons-nous plutôt à la méthode employée par notre CPC pour transformer de simples caractères en couleurs visibles par tous et toutes : celui-ci va simplement décoder les caractères, puis diviser le chiffre trouvé afin de pouvoir l'utiliser. Mais une division de type classique offre deux inconvénients : la valeur trouvée peut tout de même être trop grande (une soustraction offrirait le même inconvénient) et, d'autre part, le résultat serait le plus souvent un nombre à virgule, le processeur perdant alors un temps fou en calcul... La solution porte un nom simple : MOD. MOD est une fonction de calcul, qui, comme son nom l'indique, donne le "modulo" d'une division.

Cette fonction est très simple, mais son explication étant difficile, un bon exemple en Basic s'impose :

PRINT 5 MOD 2 nous donnera comme réponse 1. Pour arriver à ce résultat, notre machine procède en gros de cette façon : 5 est égal à deux fois 2 et il reste 1, cela étant le résultat à afficher. Simple, non ? Ainsi, quel que soit le chiffre donné, la réponse à un modulo 2 ne peut être que 0 ou 1. Sur notre CPC, 16 encres sont définissables, dans 27 couleurs possibles. Pour arriver à ces chiffres, CP/M demandera donc un modulo 16 pour le numéro d'encre, et un modulo 32 pour la couleur : par cette méthode, il retombera toujours sur un chiffre compris entre 0 et 15 pour l'encre, et 0 et 31 pour la couleur. Un modulo 32 dites-vous ? Mais puisqu'il n'y a que 27 couleurs, pourquoi un modulo 32 ? Tout simplement parce que les multiples de 8 sont beaucoup plus faciles à gérer pour la machine que n'importe quel autre chiffre... Voilà, c'est tout ce que j'avais à vous dire à ce propos, ce qui n'était somme toute pas si compliqué...

UN PEU APRES...

Vous avez tout assimilé, c'est compris, digéré, analysé ? Le moment est donc venu pour vous d'écrire votre propre message, et d'assigner vos propres couleurs ; dans mon cas, un bord gris, un fond gris et des caractères noirs. Le gris est la couleur numéro 13, ce qui nous donne le caractère M. La couleur noire est la première, soit 0, ce qui nous donne @ Logique non ? Donc, à la ligne "Enter new sign-on string:__" je réponds la chose suivante :

```
^\@mm^\a@@^]mmCP/M v5.2
Turbo Agruik
```

Je vous décode tout ça, s'il vous reste encore un doute :

ˆ\ @ mm signifie : assigne à l'encre 0 la couleur 13 (gris)

ˆ\@ a @ @ signifie : assigne à l'encre 1 la couleur 0 (noir)

ˆ] mm signifie : assigne la couleur 13 (gris) pour le bord de l'écran.

Le reste du texte est là pour épater les copains: rien ne vous empêche de vous faire un CP/M "Version 5.6" pour "épater" les copains...

Il ne vous reste plus qu'à répondre Y (Yes) à toutes les questions suivantes, et le tour est joué... Pas mal, non ? Si, je trouve... Voilà, c'est fini, et comme je ne voudrais pas me répéter, écrivez-moi si vous avez le moindre problème, j'adore recevoir des lettres... Merci d'avoir lu ces lignes, et à bientôt, tous !

Brice



SINED ET LES 7 NAINS

LE COIN DES FAINEANTS ET DES BONS PETITS PROGRAMMES

Salut les fainéants. Comment allez-vous ? Ce week-end, j'ai dormi près de vingt-quatre heures. Pas mal, non ? Faut dire que j'ai eu une semaine exténuante. Entre ma petite amie et les soirées arcades avec le rédak-chef, je n'avais pas pu me reposer autant que je l'aurais désiré. Mais voilà, le mal est réparé. Hier soir, à la télé, il y avait les *Guerriers de la nuit*. Wahou !!! C'était génial. M'enfin, je commence à vous raconter ma vie, et je ne suis pas là pour cela. Alors à l'attaque. pardon. Comme vous n'avez pas de nouvelles de la rédaction, je vais vous en donner un petit peu quand même. Robby fait, en ce moment, un complexe de modestie. En effet, il a tiré sur imprimante un panneau de cinquante centimètres sur trois mètres où est écrit en gros, je cite : "Robby est le plus beau", et il l'a exposé bien en évidence. Il faut qu'il se fasse soigner à mon humble avis. Miss X met des minijupes si petites qu'on dirait des ceintures. Pierre boit de la bière à longueur de journée et commence à prendre du ventre. Lipfy s'endort de plus en plus souvent sur son clavier. Jun oublie tout, jusqu'à son nom. Le reste des habitués de la rédaction est toujours aussi gentil et vit sa vie comme d'habitude. Je tiens à dire aussi autre chose ; si le chef recommence à m'embêter comme l'autre fois, je le décapite avec mon joystick préféré (il va souffrir !!!). Bon, allez, n'oubliez surtout pas de m'envoyer des petits programmes pour le mois prochain, car je commence à en manquer. A plus.

Sined, le roi des fainéants

MESSAGE DEROUTANT

Voilà un message qui scrolle, sans artifices ni lignes de codes machine à n'en plus finir. En bref, un petit truc sympa pour animer vos présentations de softs. Cool...

```
10 '      Message deroutant
20 MODE 1:a$="         Voila comment on fait
 un petit scrolling de rien du tout en B
asic.          Pas besoin de petrole qua
nd on a des idees.            "
30 a$=a$+MID$(a$,1,1):a$=RIGHT$(a$,LEN(a
$)-1):LOCATE 1,1:PRINT LEFT$(a$,40);:GOT
O 30
```

EST-CE CARGO ???

Ce petit truc dessine un escargot. Plutôt deux mais étranges. Enfin, un bizarre, quoi. Passons.

```
10 '       Est-ce cargo ???
20 MODE 1
30 ns=80:angs=3.9*PI/4:ls=400:lss=0.985:
angd=0:y=190
40 BORDER 0:INK 0,0:c=1
50 x=INT((398-ls)/2)+120:PLOT x,y
60 FOR nb=0 TO ns
70 c=c+1:IF c>3 THEN c=1
80 x=CINT(x+ls*COS(angd)):y=CINT(y+ls*SI
N(angd))
90 DRAW x,y,c:angd=angd+angs:ls=ls*lss:N
EXT
```

CAR L'AGE A RAISON.

C'est bel et bien un petit programme de dessins de carrelages auquel nous avons affaire ici. Plus vous appuyez sur les touches et plus il fait n'importe quoi. A bon pianoteur, salut.

```
10 '       Car l'age a raison.
20 PRINT CHR$(23);"A":BORDER 1:INK 0,24:
INK 1,0:x=INT(4+15*RND):y=INT(3+10*RND):
a=x:b=y:MODE 1:ORIGIN 320,200
30 WHILE (a<>0 OR b<>0) AND INKEY$="":x=
(2*(ABS(a)>319)+1)*x:y=(2*(ABS(b)>199)+1
)*y:a=a+x:b=b+y:MOVE a,b:DRAW -a,b:DRAW
-a,-b:DRAW a,-b:DRAW a,b:WEND:RUN
```

GLOUP

Gloup est un programme qui fait gloup, comme ça, sans rien d'autre. Gloup, un point c'est gloup, gloup-gloup, et pas pas-glouppas-gloup. Gloup, quoi...

```
10 '      Gloup
20 FOR i=500 TO 1 STEP -10
30 SOUND 7,i,0.5,15
40 NEXT
100 RUN
```

I LOVE YOU

I love you est un programme qui fait des petits cœurs, encore des petits cœurs, toujours des petits cœurs... Ah, les petits cœurs, c'est malin.

```
10 '      I love you
20 a=6.385:MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:FOR i
=1 TO 15:INK i,RND*26:NEXT
30 x=RND*640:y=RND*400:i=RND*15:ORIGIN x
,y
40 FOR b=0 TO 200 STEP a:DRAW SIN(b)*b,C
OS(b)*b,i:NEXT:ORIGIN x,y
50 FOR c=0 TO 200 STEP a:DRAW -SIN(c)*c,
COS(c)*c,i:NEXT:GOTO 30
```

FAIS PAS L'OEUF

```
10 '       Fais pas l'oeuf (hop la !)
20 RANDOMIZE TIME
30 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,2:INK 2
,6:INK 3,24:ORIGIN 320,200
40 WHILE 1
50 p=INT(RND*3)+1:l=(INT(RND*3)+1)/0.8:g
=0:PLOT 120*SIN(g),120*COS(g+1),p
60 WHILE INKEY$=""
70 g=g+0.1:DRAW 120*SIN(g),120*COS(g+1),
p:IF RND>0.9 THEN p=p+1:IF p=4 THEN p=1
80 WEND:CLS:WEND
```

Elipses, ovales, cercles écrasés, appelez cela comme vous voulez, mais ce sont des trucs plus ou moins ronds, qui font tourner la tête. Voilà, c'est fini pour ce mois-ci. Vos progs sont, selon moi, un peu trop graphiques et pas assez bidouillés. Allez, secouez-vous un peu et montrez que vous êtes les meilleurs. J'attends pour le mois prochain les meilleurs progs de fainéants de tous les temps. Et vive la sieste. Tchao !!!

AS PROS ET

Voilà un titre qui est, sans aucun doute, le plus bête que j'aie jamais créé. En fait, j'aimerais bien que cette rubrique vous fasse devenir les fers de lance de la programmation en assembleur, les as du langage machine, en bref, les pros du micro-ordinateur. Bon. Passons aux choses sérieuses et entamons dès maintenant la suite de cette initiation à l'assembleur. Reprenons les principes de base et repartons pour un tour.

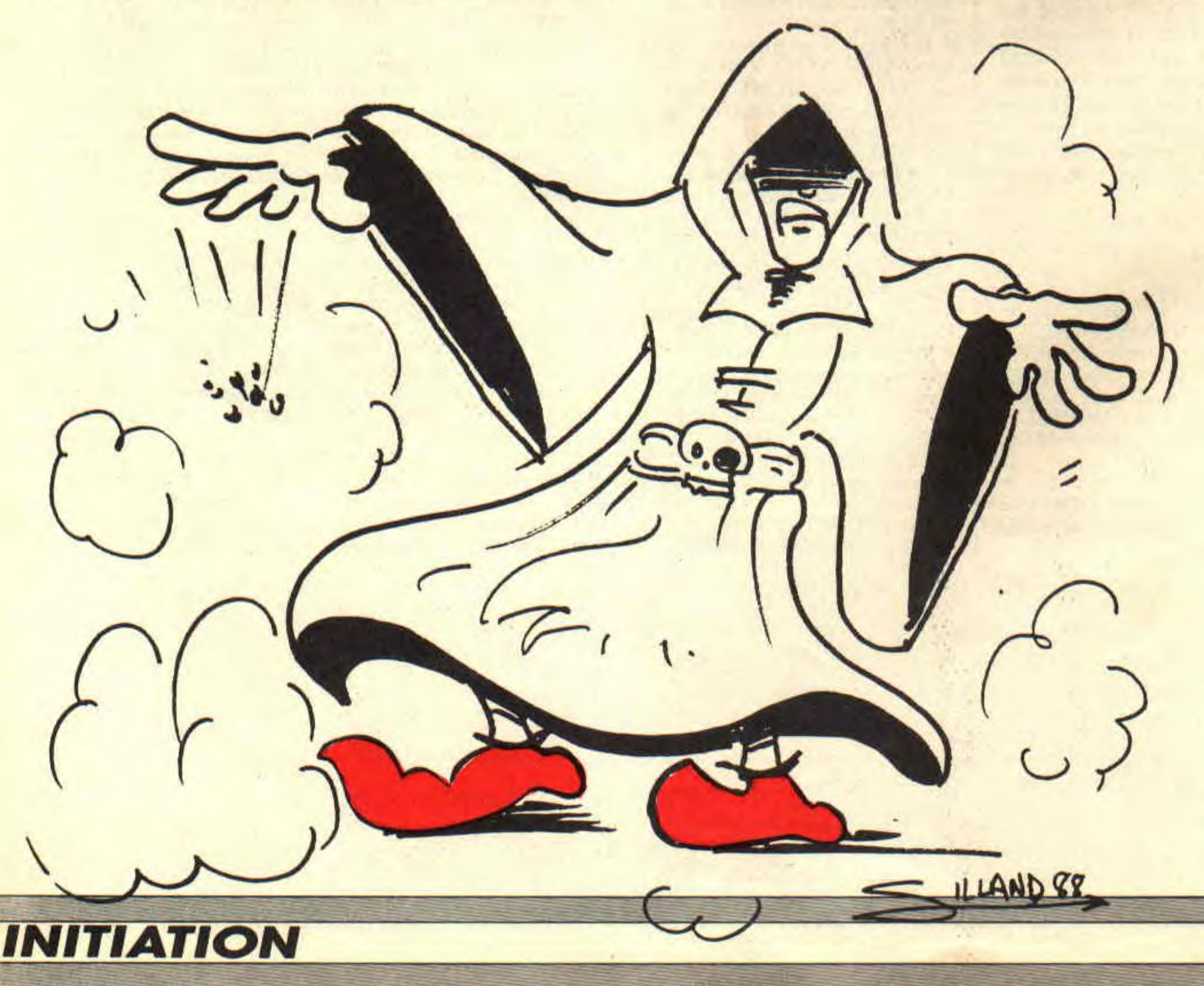
En parlant de programmation, faites un tour du côté du courrier. Le copain Einstein se débrouille bien dans son genre. Alors, jetez un coup d'œil sur ses élucubrations, et je suis sûr que vous trouverez des choses intéressantes. Bon, repassons encore sur ce point et attaquons de plein fouet le vif du sujet.

Le langage machine est, comme nous l'avons souvent répété, le langage du microprocesseur. Ainsi, un nombre nous paraissant insignifiant est un mot clef que le microprocesseur comprendra comme un ordre précis.

Malheureusement, les quelques ordres qu'il comprend ne sont pas très puissants. Il ne sait rien faire de très évolué et n'est même pas capable d'exécuter directement une multiplication ou une division. Le Basic, que vous utilisez tous les jours, n'est qu'une suite de quelques milliers d'instructions machine interprétées à la vitesse de l'éclair. C'est parce que les microprocesseurs sont très rapides qu'ils sont capables de se hisser au niveau de l'homme, mais non sans perte. En effet, vous avez pu vous apercevoir que certaines boucles réalisées sous Basic sont très très lentes et ne font que des travaux simples sur des morceaux de mémoire. De plus, ces programmes Basic ne font pas que ce que l'on pourrait croire. En dehors de l'exécution du programme proprement dite, l'interpréteur Basic vérifie la syntaxe des commandes, le nombre des paramètres et leur validité. Ainsi, c'est environ un tiers du temps (et je suis très gentil) qui est perdu à vérifier et revérifier les organes de l'instruction en cours. En assembleur, vous ne programmez que ce que vous désirez faire, et rien de plus. De cette manière, c'est 100 % du temps de travail qui est utilisé au fonctionnement et à l'exécution de la routine. Merveilleux, dites-vous. Allez, Sined, dépêche-toi de nous apprendre ce langage que nous puissions utiliser notre CPC au maximum de ses possibilités. Moi je veux bien, mais ce n'est pas si facile. Comme nous l'avons expliqué ci-dessus, chaque instruction machine ne fait qu'une toute petite opération et, pour faire un programme conséquent, c'est quatre ou cinq mille instructions qu'il faut aligner. Alors, pas de panique. Pour commencer, nous allons voir ensemble comment fonctionne approximativement un CPC. Essayons de faire imagé, pour que les novices ne soient pas perdus en route.

ARCHITECTURE INTERNE

En fait, votre CPC est un grand magasin, dont vous ne voyez que la vitrine, qui est l'écran, et où vous pouvez passer des commandes par l'intermédiaire du clavier. Comme vous le savez, les grands magasins ne vous montrent qu'une infime partie de leur stock. Un hangar est souvent bourré de tas de choses différentes allégrement éparpillées. Lorsque vous commandez une instruction à l'ordinateur, c'est comme si vous désiriez un costume dans une boutique. Le nom simple de "costume bleu" se transforme rapidement en une référence incompréhensible, puis en trois références (une pour chaque pièce) ; vient alors le moment où il faut que quelqu'un aille se promener dans le stock pour prendre les diffé-



FERS NAISSANTS

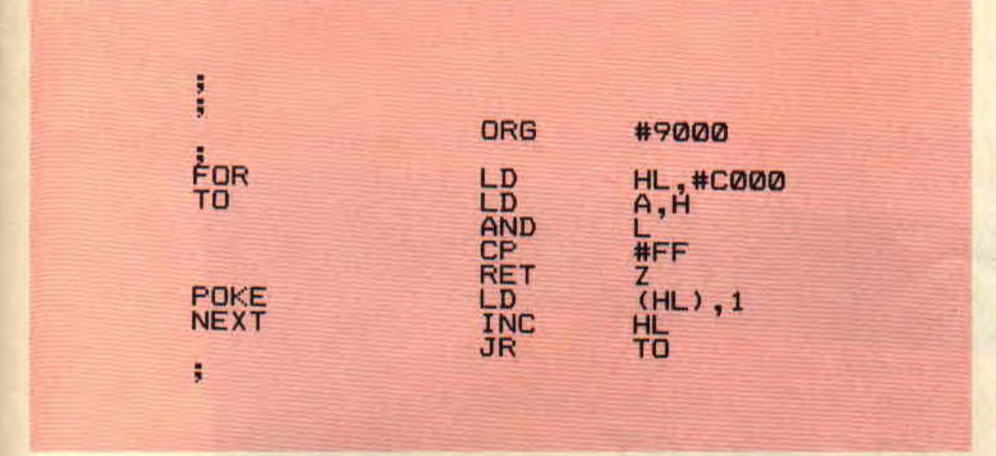
rents éléments composant le costume tant convoité. Ces éléments doivent être sortis de leur emballage, quelque peu nettoyés, reconditionnés, et enfin emballés, pour que le client soit satisfait. Le CPC fonctionne de la même manière. Lorsque vous lui demandez de faire une quelconque opération, il doit parcourir son stock (la mémoire) pour prendre les informations demandées, les conditionner pour qu'elles soient compréhensibles, et enfin les afficher, si vous l'avez précisé. Comme dans une grande surface, il existe deux lieux distincts mais liés ; l'exposition et le stock. Dans le CPC, l'écran est le lieu d'exposition, et le stock est le reste de la mémoire vive. Mais ces deux parties sont gérées de la même manière, avec les mêmes instructions, comme si une seule personne s'occupait simultanément du magasin et du stock.

SURVOL DU FONCTIONNEMENT

Les instructions Basic se rapprochant le plus de l'assembleur sont Peek et Poke, qui permettent respectivement de lire et d'écrire directement dans la mémoire. Ainsi, tapez le petit programme suivant et vous verrez que l'écran est une partie de mémoire comme les autres, et qu'il suffit de la remplir pour qu'elle soit remplie.

```
10 MODE 2
20 FOR I=&C000 TO &FFFF
30 POKE I,1
40 NEXT
```

Vous voyez que le fait de remplir la mémoire écran de 1 fait afficher des lignes verticales et parallèles. Ce petit programme nous a bien prouvé que l'écran n'était ni plus ni moins qu'une partie de mémoire comme les autres, et qu'il suffit d'y ranger savammant les valeurs appropriées pour qu'un résultat satisfaisant pointe sans la moindre réticence. Comme vous avez pu le remarquer, ce remplissage se fait avec une lenteur digne d'un escargot. Maintenant, pour vous mettre l'eau à la bouche, nous allons programmer cette même routine en assembleur. Et c'est parti.



```
;
;
;
;
            ORG     #9000
;
FOR         LD      HL,#C000
TO          LD      A,H
            AND     L
            CP      #FF
            RET     Z
POKE        LD      (HL),1
NEXT        INC     HL
            JR      TO
;
```

Comme Einstein me l'a demandé, voici le programme Basic générateur de codes.

```
10 FOR I=&9000 TO &900F:READ A$
20 POKE I,VAL("&"+A$):NEXT:CALL &9000
30 DATA 21,00,C0,7C,A5,FE,FF,C8
40 DATA 36,01,23,18,F6,00,00,00
```

Comme vous pouvez le voir vous-même, il n'y a aucun rapport entre la vitesse du programme Basic et celle du programme en assembleur. Ce petit exemple est significatif de la différence de vélocité entre ces deux langages. Le programme en assembleur est simple, très très simple même. Voici l'explication de son fonctionnement.

Ligne 1 : l'org force l'implantation du code à l'adresse hexadécimale 9000.
Ligne 2 : le double registre HL est initialisé avec l'adresse de début de l'écran.
Ligne 3 : transfert du registre H dans l'accumulateur.
Ligne 4 : opération ET logique entre l'accumulateur et le registre L.
Ligne 5 : comparaison de l'accumulateur avec la valeur immédiate 255.
Ligne 6 : sortie si égalité.
Ligne 7 : remplissage de la case mémoire pointée par HL avec la valeur 1.
Ligne 8 : incrémentation du pointeur.
Ligne 9 : boucle sur le test suivant.

Le test de non-débordement de HL est assez simple, malgré les apparences. Lorsque HL vaut &FFFF, H contient &FF et L aussi. Un ET logique ne mettant un bit à 1 que si les deux bits des opérandes sont tous deux à un, il faut que H et L soient égaux à 255 tous les deux, pour que le résultat de cette opération soit lui aussi 255. Sympa, non? Dans cette routine, il y a tout de même un petit bug, car la case mémoire & FFFF ne sera pas remplie. Pour ce faire, il suffit de mettre la ligne Poke en troisième position dans le source. Cela dit, si le test avait été fait sur zéro au lieu de 255, le programme aurait eu la bonne structure.

BIENTOT PLUS DE PLACE

Le petit programme cité ci-dessus n'était donné qu'à titre d'exemple, pour montrer simplement la différence de vitesse entre la programmation normale et la programmation appliquée. Vous vous rendez compte du nombre d'instructions que doit exécuter le Z80 lorsqu'il affiche une chaîne de caractères à l'écran ? Entre aller chercher les caractères, un par un, en mémoire, déduire l'adresse de la définition de ce caractère en fonction de son code Ascii, calculer l'adresse à laquelle seront affichés les octets composant ledit caractère, etc., que de travail pour une pauvre petite bête à mille pattes ! Tentez aussi d'imaginer le nombre insensé de calculs que doit faire le processeur pour trouver le résultat d'un calcul trigonométrique. C'est impensable. L'idée que le Basic fait tourner le Z80 en rond pour rien me répugne. Bon, allons directement à la case sortie, nous reparlerons de tout cela le mois prochain.

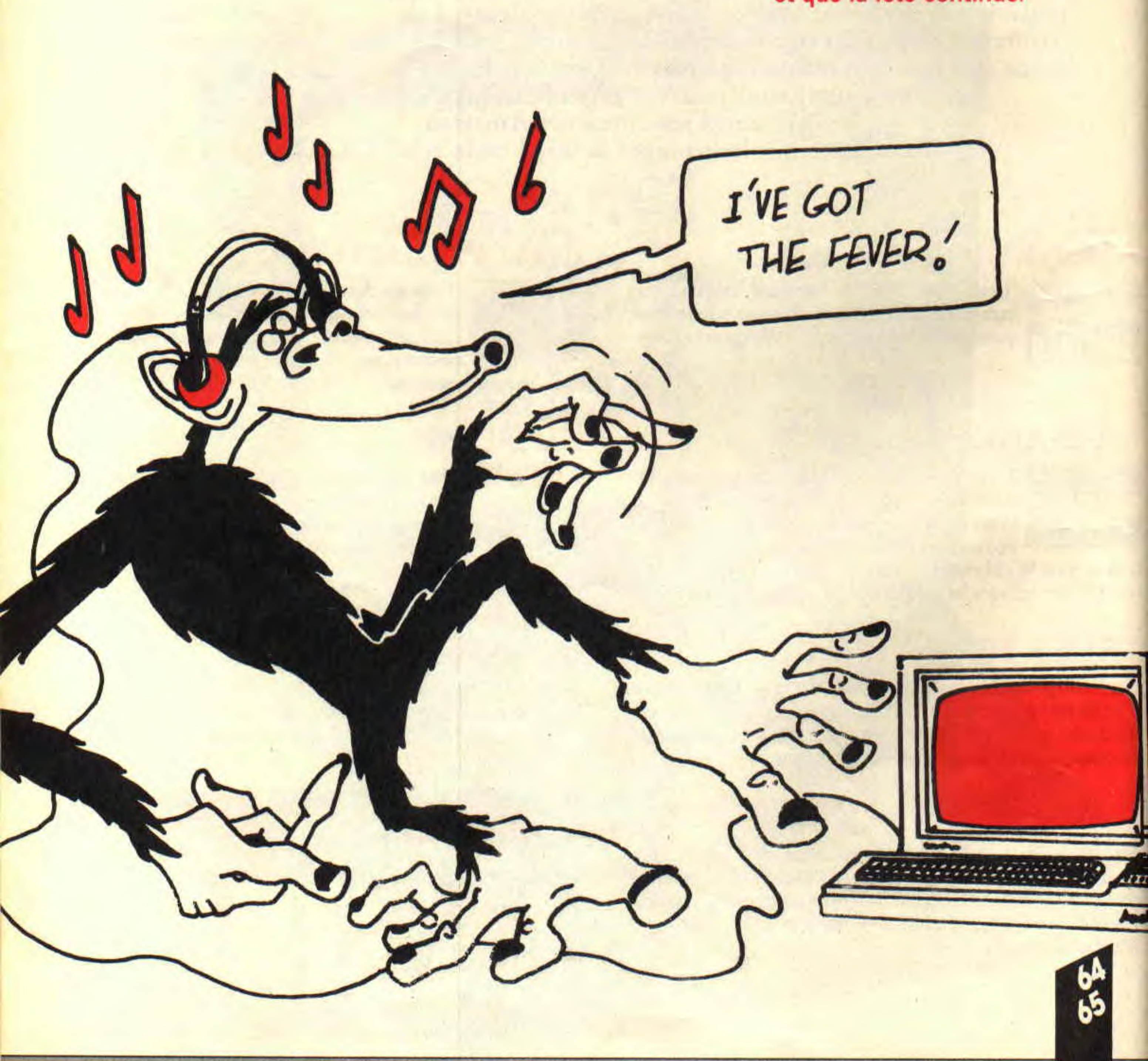
CA Y EST, PLUS DE PLACE

Le mois prochain, nous verrons les instructions du Z80 plus en détail, avec tout ce qui les entoure. Pour ceux qui seraient déjà découragés, je tiens à signaler que le Basic du CPC est bien fait, et qu'il contient des vecteurs. Il est ainsi possible d'afficher un caractère en appelant simplement un sous-programme en ROM. Ainsi, presque toutes les instructions du Basic sont disponibles en assembleur, si l'adresse du point d'entrée de la routine est connue. Nous aborderons aussi ce point dans les prochaines éditions de notre rubrique, en vous communiquant les adresses des points d'entrée les plus utiles. Mais de toute façon, le plus simple est de vous procurer un livre contenant lesdits vecteurs. *Clefs pour CPC* de PSI est un bon manuel, pour débutants ou pour experts, qui contient toutes les informations nécessaires à la bonne programmation du CPC. *La bible* de Micro Application ne se défend pas mal non plus, mais elle s'adresse plutôt à des programmeurs plus confirmés, car les renseignements sont assez techniques. Eh bien, je disais que la place allait manquer, et c'est fait. Si un point de cet article vous est apparu sombre, ou pas clair, écrivez-nous, et nous tenterons de vous éclairer. Ecrivez aussi pour demander des petites routines ou des astuces de programmation, si un problème se pose à vous. Bien. J'ai tout dit, alors au mois prochain...

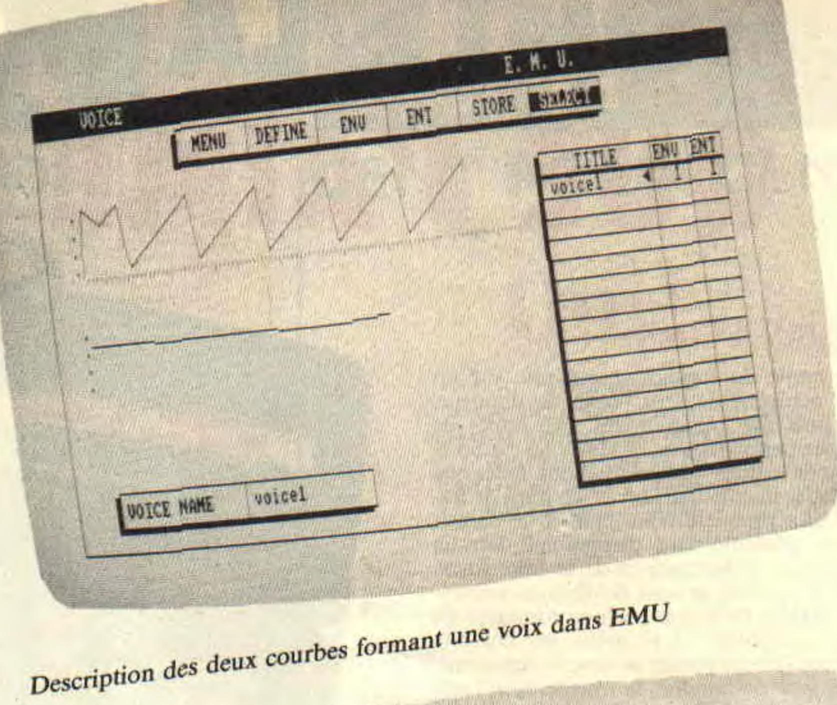
Sined le barbare

TOUTE LA MUSIQUE QUE J'AIME

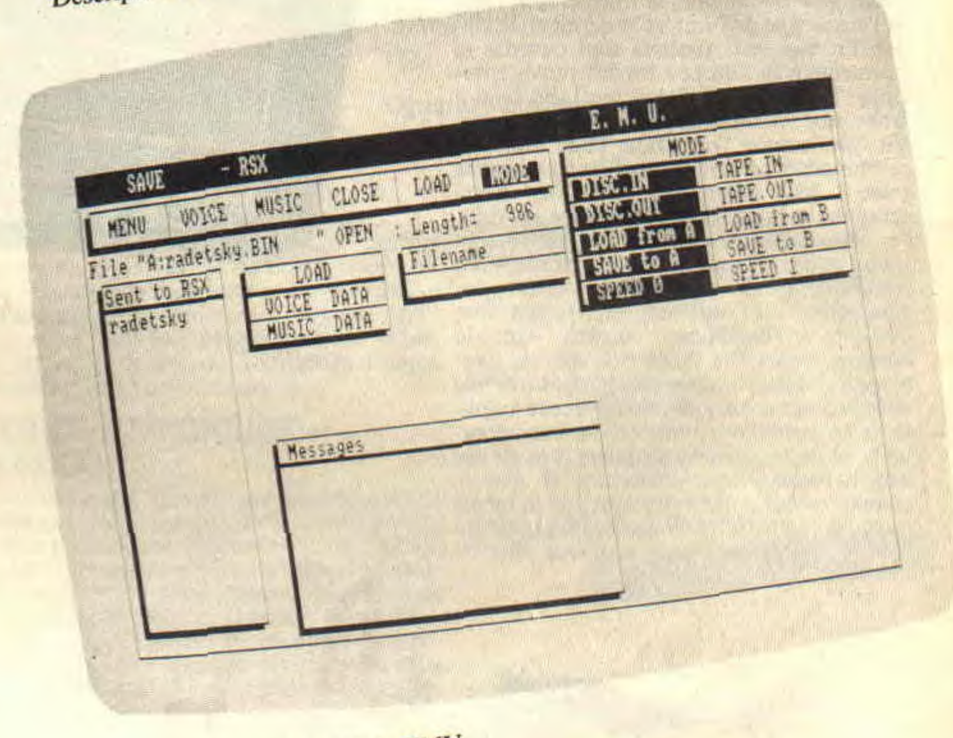
La musique est partout, par exemple le matin quand les petits oiseaux chantent dans le vert feuillage, et, tenez, je l'ai même rencontrée le 8 mai dernier place de la République. "Vous n'avez pas le monopole de la musique", se seraient lancé à la figure nos tristes représentants politiques. Mais nous sommes gens raisonnables et préférons que ce monopole soit à la portée de tous. Pour cela, il nous faut faire encore un petit effort. Alors tout le monde en piste, et que la fête continue.







Description des deux courbes formant une voix dans EMU



Ecran de sauvegarde RSX de EMU

J'espère que depuis le mois dernier, dans toutes les chaumières, résonnent les sons mélodieux des chants de printemps du CPC. Plus beau que le son du cor au fond du bois, le CPC au fond de la chambre possède un timbre qui lui est propre et que beaucoup d'entre vous aimeraient lui voir perdre. Nous allons donc revenir pour l'instant aux différents synthétiseurs compris dans deux des logiciels que je vous ai présentés il y a deux mois. En tenant compte, cette fois, de vos énormes connaissances en la matière, puisque le mode de fonctionnement des instructions sonores en Basic n'a plus aucun secret pour vous depuis le mois dernier. Les développements qui vont suivre vous paraîtront certainement plus clairs, maintenant que vous avez un peu taquiné le goujon. Car, comme le disait Lao Tseu : "C'est en courbant que l'on devient échine." Je sens un léger flottement dans l'assistance ; ce n'est tout de même pas ma faute si ce brave homme n'avait plus toute sa tête à la fin de sa vie ! Et puis cela introduit parfaitement le premier point de ma troisième partie...

COURBEZ VOS SONS

Voilà ce qui m'a fait choisir les deux softs que sont EMU, de Gremlin, et MUSICPRO, de Music Logiciel : ils possèdent un synthétiseur très facile d'accès qui utilise le principe des courbes comme représentation des différentes enveloppes permettant de travailler les sons ; de plus, les morceaux créés sur ces logiciels sont récupérables dans un programme Basic, comme nous le verrons par la suite. Bien que ne fonctionnant pas de la même façon, EMU et MUSICPRO permettent de travailler des sons plus facilement que ne le font les instructions Basic du CPC que nous avons vues le mois dernier, et surtout ils ont largement développé les possibilités offertes jusqu'alors à l'utilisateur.

LE PRO DU SON

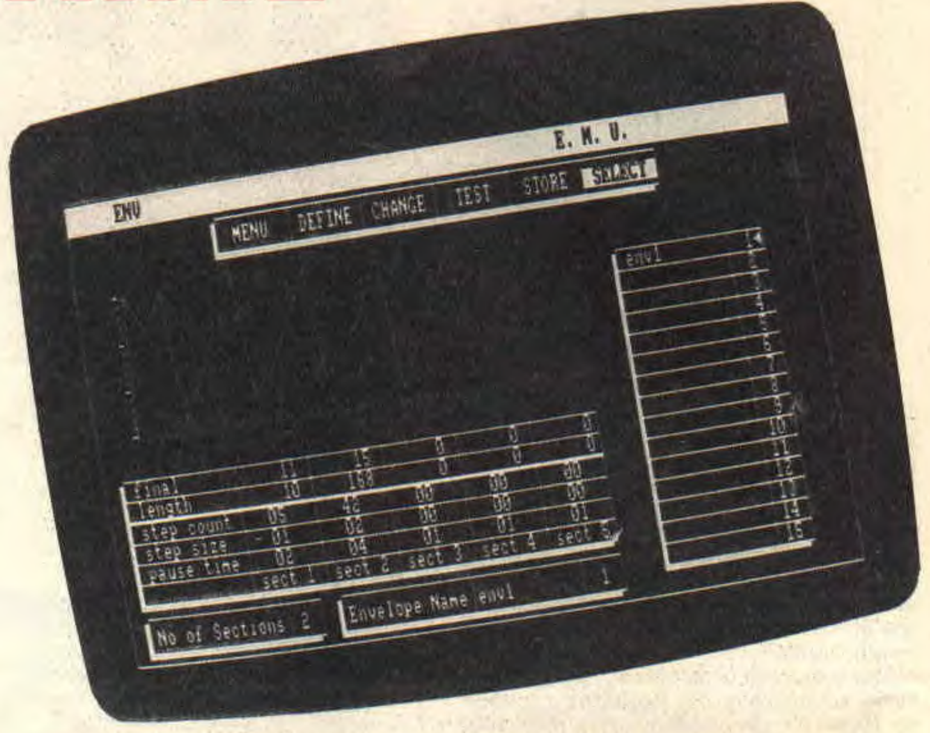
Maître incontesté en matière de synthétiseur, MUSICPRO a poussé le vice jusqu'à découper les enveloppes de volume en quatre tronçons différents, bien connus des musiciens. Nous avons vu le mois dernier que l'enveloppe de volume en Basic pouvait être représentée par une courbe définie par trois paramètres : le nombre de pas de variation, l'amplitude de la variation et la durée de chaque pas, cette séquence de trois paramètres pouvant être reproduite plusieurs fois en modifiant les différents paramètres. MUSICPRO a simplifié cela et vous donne la possibilité de régler votre enveloppe par quatre paramètres qui définissent l'ensemble de l'enveloppe dans le temps. Ces paramètres sont l'attaque, le déclin, le soutien et la relâche. Ne vous affolez pas, nous allons reprendre cela en détail. Lorsque l'on joue une note sur un instrument, le son varie en volume. Tout d'abord il augmente rapidement, puisqu'il passe de zéro au volume maximal de la note ; par la suite, le volume a tendance à redescendre jusqu'à un niveau stable. La troisième phase que subit ce pauvre son est le soutien : c'est la période pendant laquelle le volume reste stable. Et, enfin, la dernière phase, la relâche, qui est la période comprise entre le moment où le volume perd sa stabilité et le moment où l'on n'entend plus rien.



TOUTE LA MUSIQUE QUE J'AIME

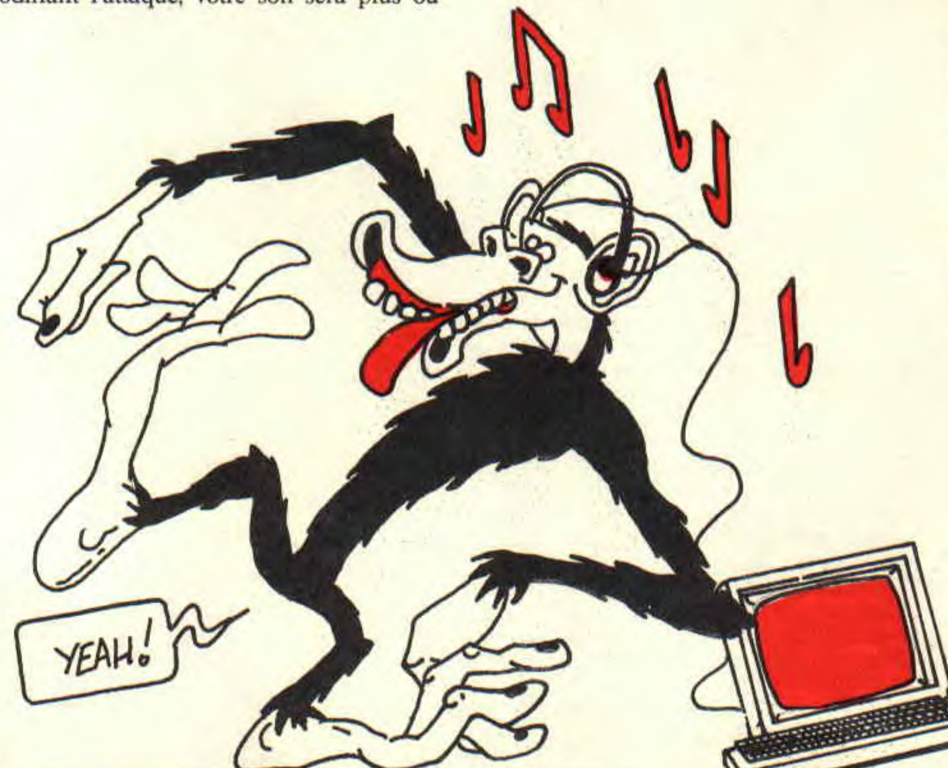
L'ECRAN A CRAN

Cette partie du logiciel se présente sur un écran composé de sept boîtes de dialogue, dont trois avec diagrammes. Les boîtes de dialogue permettent de modifier les paramètres ou de réaliser certaines actions, telles que faire jouer la note que l'on est en train de travailler. La première boîte permet de choisir un des quarante sons disponibles dans la banque, de le nommer et de le faire jouer. Située à sa droite, la boîte de dialogue suivante est divisée en douze parties ordonnées en quatre colonnes. La première colonne concerne l'enveloppe de volume, la deuxième, l'enveloppe de tonalité, la troisième, le bruit ou l'enveloppe de bruit, et la dernière, le clavier. En bas, trois fenêtres sont ouvertes et représentent les courbes des différentes enveloppes : volume, tonalité et bruit. En haut à droite, une fenêtre reste vide ; elle ne se remplit que lorsque l'on valide l'une des trois enveloppes et permet de modifier les tronçons grâce à deux paramètres, sauf pour le dia gramme du bruit. Pour l'enveloppe de volume, ces paramètres sont d'une part le volume atteint et d'autre part la durée pour atteindre ce volume. Dans l'enveloppe de tonalité, les paramètres sont différents ; il s'agit tout d'abord de l'amplitude atteinte dans le tronçon, c'est-à-dire des différences de hauteur de la note, paramétrable par pas très fins et de la durée mise pour atteindre cette amplitude. La première enveloppe est très importante, puisque chaque instrument possède des caractéristiques très différentes et que le comportement d'une note n'est pas le même lorsqu'il s'agit d'un violon ou d'un piano. En modifiant l'attaque, votre son sera plus ou moins sec, puis les autres tronçons détermineront si la baisse du volume ou la stabilité sont importantes. Il existe enfin une courbe représentant le bruit. Comme nous l'avions vu la dernière fois, le CPC possède trente-deux bruits, mais il est possible, grâce à trois paramètres, de les modifier dans MUSICPRO et donc de créer une enveloppe de bruit. Les trois paramètres utilisés sont, premièrement, un bruit de départ, deuxièmement, un bruit d'arrivée et, enfin, une durée pour passer d'un bruit à un autre.



Travail sur l'enveloppe de volume de EMU

La présentation de ces trois courbes sur un seul écran a donc l'avantage non seulement de permettre de mieux comprendre l'évolution du son au travers des différentes courbes, mais encore de pouvoir tester rapidement chaque modification. Le logiciel dispose déjà de trois banques de quarante sons, ainsi que de bruits supplémentaires ; il est donc possible dès le départ de modifier des sons déjà créés, puis de les sauvegarder sous un autre nom, ce qui permet de mélanger ainsi les différentes banques.



GOTHIK

Gothik est un Gauntlet transposé au pays des enfants. Un jeu aux couleurs acidulées, magique comme les potions-surprises jalonnant le labyrinthe, rond comme les gorilles qui suivent aveuglément votre parcours et bonhomme comme nos deux héros, Olaf et Olga, partis gaillardement affronter le méchant seigneur.



Brrrrhhh! Un Gauntlet. Non, non, je ne veux plus voir ces nids repoussants d'oiseaux malfaisants. Je ne veux plus subir le harcèlement de ces bêtes immondes qui se reproduisent de façon obscène, le grouillement nauséeux des monstres. Pitié, j'aime la douceur, le délassement des jeux faciles et tranquilles où l'on est convaincu d'être le meilleur dès les premiers instants. Le labyrinthe sans fin de Gauntlet me donne le vertige : où vais-je, que fais-je, qu'acousticais-je ? A quoi bon vivre ? Un vrai cauchemar.

TOUT EST SIMPLE, RIEN NE SE COMPLIQUE

Mais je rêve : voilà deux bonnes secondes que j'arpente le labyrinthe rose de Gothik, et je suis toujours en vie. Les personnages ont la taille qui sied à tout bon sprite qui se respecte. Les méandres du château sont clairement définis, quatre parties par niveaux, sept niveaux différents. Il n'y a pas de lézard. Mais des gorilles empruntés à Donkey Kong et des yeux globuleux qui savent être présents sans se montrer envahissants. Tout est a priori simple, et rien n'est simpliste ou trop facile. Enfin un jeu progressif (une qualité que l'on aimerait voir plus souvent).

OLGA ET OLAF VONT AU CHATEAU

Le scénario n'est pas une innovation fulgurante mais il a sa raison d'être dans le jeu. Déflorons donc un brin l'histoire : le druide Hasrinaxx a perdu son intégrité ; démembré par le vil seigneur, il a laissé une jambe au premier étage, un bras au second... A vous d'en faire la synthèse. Choisirez-vous d'incarner Olga ou Olaf ? Si les charmes trapus de la solide guerrière vous attirent, sachez que pour elle la magie n'a pas de secret. Olaf (lointain cousin de Grossebaffe), plus cartésien, s'illustre dans le maniement de l'archet. Dans votre arsenal, les armes primaires, flèches, éclairs et boules de feu, côtoient les objets magiques, tels l'anneau de transparence ou le manteau de caméléon, qui dérouteront l'ennemi. Au fil des salles, vous ramassez munitions, points de vie, calice de sagesse, nourritures diverses et surtout les potions magiques.

POTIONS MAGIQUES A GOGO

Pour ceux qui ne sont pas tombés dedans lorsqu'ils étaient petits, il y a trente-deux potions magiques différentes dans Gothik. Tantôt bienfaitrices, elles accélèrent la marche, augmentent votre force ou votre ligne de vie, brûlent les fougères alentour ; tantôt malicieuses, elles inversent les réactions du joystick, affaiblissent la portée des armes ou vous emprisonnent dans une forêt de fougères. On ne sait jamais à l'avance à quelle sauce on sera mangé. C'est ce qui fait tout le charme de ce jeu où le joueur maîtrise d'emblée l'essentiel mais découvre peu à peu les multiples finesses de l'univers. Finesses décrites avec précision dans une notice exhaustive et claire. Enfin, Gothik sait flatter notre goût de la hiérarchie en offrant huit titres de noblesse, chacun divisé en huit grades. Une bénédiction pour tous ceux qui, comme moi, ne sont pas nés un joystick entre les mains et un bouton de tir sous le pouce. Ils échapperont pour une fois au sempiternel grade de débutant et, par la même occasion, aux railleries vexantes de leur entourage.

GOTHIK de FIREBIRD
K7 : 89 F
Disk : 149 F

Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	14/20

70%







GUNSMOKE



Chers amis, laissez-moi vous présenter Gunsmoke, la poursuite de nos aventures au cœur de la jungle vietnami... Pas du tout, professeur Tournesol, Gunsmoke est un jeu 100 % texan, je dirai même plus, une aventure pure vache, une sorte de règlement de comptes à OK Corral...



Oui, oui, vous avez raison, mon ami, Gunsmoke aurait pu s'appeler réglement de comptes à Saïgon. Les francs-tireurs, amateurs de percée en solo au cœur de l'enfer vert, friands de scrolling vertical truffé de pièges et de soldats bridés, retrouveront avec plaisir les ingrédients qui ont fait la saveur des Ikari Warriors, Commando et Rambo and Co. A ce détail près que, à présent, il n'y a plus d'otages américains au Vietnam. Il ne reste plus qu'à nettoyer la vallée vietnamienne des cinq plus dangereux seigneurs de la guerre...
Vous vous égarez, Professeur. Nous sommes en plein western, il s'agit ici d'anéantir les cinq gangs qui terrorisent les paisibles pionniers, pour finalement affronter en duel leur chef dont la tête est mise à prix.



POUR QUELQUES DOLLARS DE PLUS

Cessez de m'interrompre, jeune homme, nous sommes bien d'accord, le joueur armé d'un fusil à double canon nettoie la campagne tropicale en cinq épisodes. Chaque soldat tué lui vaut cent ou deux cents points, il peut en outre glaner au hasard de sa route des bonus et des vies supplémentaires, ainsi qu'une prime pour chaque tête d'affiche. Notre héros arpente tout d'abord une petite ville de la vallée du Tonkin, puis la gare désaffectée de Saïgon, un sentier sinueux, une rivière grouillante de crocodiles et d'indigènes en pirogue et enfin un village sur pilotis...
Un camp de tipees, nettoyez vos lunettes, Professeur, le shérif s'attaque ici à de dangereux hors-la-loi. Les portraits-robots qui apparaissent en gros plan parlent d'eux-mêmes : le cow-boy mal rasé, la belle du saloon, le pied-tendre pommadé, le catcheur musculeux et Billy the Kid n'auraient pas leur place dans la jungle asiatique.
Cessez de répéter tout ce que je dis, Dupont, et laissez-moi poursuivre.

A L'EST RIEN DE NOUVEAU

Mes cher amis, après plusieurs parties, force est de constater que le jeu n'a pas rempli ses promesses. Le chargement et l'affichage entre les parties sont désespérément lents. Le graphisme est sommaire ; le héros ne peut tirer que dans trois directions, devant, à droite et à gauche, ce qui est horripilant lorsque l'ennemi vous attaque en traître, par l'arrière. Les soldats touchés ne mordent pas la poussière mais clignotent à l'écran. Enfin, le timbre exaspérant du piano mécanique qui accompagne les tirs aurait mieux convenu à un western. Sans compter les invraisemblances qui font marcher le héros sur l'eau, alors que l'adversaire emprunte naturellement des pirogues. Quant à la notice calamiteuse, qui brode bizarrement sur un shérif en prise avec des desperados, sans prendre la peine d'expliciter clairement les options de jeu, elle illustre à merveille les traductions bâclées au mépris de la confusion première du joueur.



DE QUI SE GUNSMOKE-T-ON ?

A l'Ouest, rien de nouveau, professeur Tournesol. Oh ! et puis après tout, vous avez raison, Gunsmoke et Commando, c'est bonnet rose et rose bonnet, la qualité en moins.

GUNSMOKE de GO
K7 : 95 F
Disk : 145 F

Graphisme :	3/4
Son :	1/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	0/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	0/4
	9/20

Note : **45 %**






APOCALY PSE NOW

NIARK! NIARK!

Un souffle d'air chaud envahissait le plateau d'Albion. La zone interdite était calme. A cette heure, la majeure partie du personnel se trouvait soit au mess, soit dans les baraquements. Seules les sentinelles et quelques chèvres animaient ce plateau sinistre...

1995. Les manifestations écolo avaient cessé depuis presque vingt ans et un consensus s'était installé sur la force de frappe nucléaire. Seuls quelques groupuscules d'extrême gauche tentaient encore des coups de force pour déstabiliser le pays, mais Jean-Marie ne les laisserait plus agir longtemps ainsi. Quand il aura fini de mettre au pas toute la fange qui traîne dans les sous-sols de nos métropoles, il coupera du même coup les possibilités de soutien à ces suppôts du socialisme renaissant.

LES COMBATTANTS DE LA LIBERTE

La journée tirait à sa fin. Les tensions internationales étaient au beau fixe. En Pologne, le premier secrétaire du Parti communiste remis à neuf, euh je voulais dire rénovateur, Walesa, essayait vainement de faire sortir son pays de la crise ainsi que du Pacte de Varsovie. La nouvelle n'était pas connue de la population, Jean-Marie ne voulait plus que les informations politiques passent sur les ondes. Sa philosophie, du pain et des jeux, avait réussi à unir un pays au bord de la guerre civile et en accord avec Robert, son directeur de propagande, ils avaient organisé des programmes aseptisés vendant du bonheur dans chaque foyer et des distractions obligatoires après 8 heures du soir.
Tout allait donc pour le mieux, mais comme le dit un vieux dicton populaire et, de ce fait, subversif : "Le mieux est l'ennemi du bien." Dans son bureau, Charles, ministre de la Défense, vient de recevoir des nouvelles alarmantes. Ronald, récemment rappelé par un référendum du peuple américain à la fonction de président du continent Ouest, vient de menacer Mikhaïl d'une riposte nucléaire s'il ne retire pas immédiatement ses troupes de Pologne. L'AFP (l'Agence France propagande) se fait immédiatement l'écho de cette nouvelle en annonçant le prochain retour de Guy Lux sur les écrans comme présentateur vedette du journal du soir. La nuit promet d'être belle et les silos s'ouvrent pour prendre le frais.



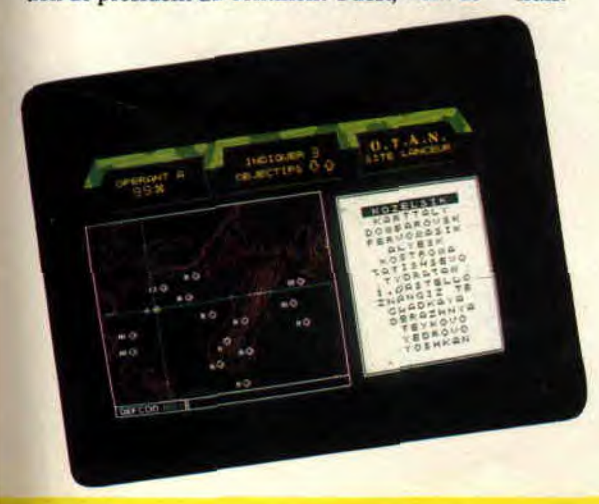
LE JOUR DE GLOIRE EST ARRIVE

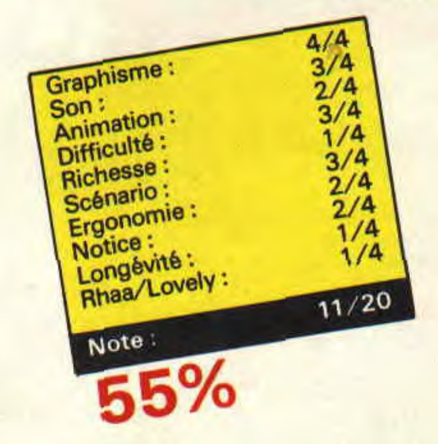
Commandant suprême des forces de la liberté et donc des forces armées des USA et de l'OTAN, vous êtes chargé de mener à bien la difficile campagne qui décidera de la survie du monde libre, quitte pour cela à faire sauter la planète. "Plutôt mort que rouge", telle est votre devise. Vous disposez dans votre quartier général souterrain de trois cartes représentant les USA, l'Europe et l'URSS. Sur chacune de ces cartes sont indiquées les différentes bases d'où peuvent partir les missiles. Plusieurs possibilités vous sont offertes ; tout d'abord le lancement de missiles vers l'Union Soviétique, ceux-ci pouvant contenir des charges chimiques bactériologiques ou thermonucléaires. Ces dernières ne peuvent être envoyées qu'à l'aide d'un code que seul le président peut vous communiquer lorsqu'il juge le moment opportun. A chaque tour, il n'est possible d'envoyer que trois missiles. D'autres actions sont envisageables ; l'interception par exemple, grâce au bouclier spatial. Vous pouvez diriger vous-même le tir contre les missiles ennemis. Enfin, l'opération Thor, qui, en cas d'invasion de l'Europe par les troupes ennemies, permet de détruire tous les missiles dans les silos de lancement.

AUX ARMES CITOYENS

Ce soft, d'une présentation très alléchante - puisqu'il commence par une annonce sonore digitalisée et qu'il est agrémenté de quelques images digitalisées et de cartes faisant penser à des prises de vues de satellites - manque un petit peu de complexité. Le nombre d'actions possibles est assez limité, ce qui réduit d'autant la liberté du joueur. Le but est bien entendu de détruire tous les silos de lancement de l'adversaire avant que celui-ci ne fasse la même chose. L'idée était excellente, la réalisation sans reproche ; malheureusement, le manque d'intérêt ludique de ce soft ne devrait pas le faire rester dans les annales des jeux micro.
Lipfy

***APOCALYPSE* de**
ERE INFORMATIQUE
Disk : 220 F





Graphisme :	4/4
Son :	3/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	1/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	2/4
Longévité :	1/4
Rhaa/Lovely :	1/4
	11/20
Note :	55%



GARFIELD

Qui ne connaît pas Garfield ? Pas vous, j'en suis certain. Définir la personnalité de ce chat est une chose assez simple : un flegme anglais à toute épreuve, qui confine "légèrement" à la flemme, un appétit sans rapport avec la taille de la bête, et un caractère encore plus mauvais que Stallone dans tous ses films réunis, ce qui n'est pas peu dire...

Mais Garfield est plus qu'un personnage de dessin animé, c'est un véritable héros outre-Manche, où la vente de peluches à son effigie fait un véritable malheur. En faire l'adaptation sur notre micro préféré aurait pu facilement tourner à la catastrophe, les graphismes sur micro ne pouvant pas, à l'heure actuelle, rivaliser avec ceux d'un dessin animé. Je vous rassure tout de suite, il n'en est rien ; le GARFIELD du CPC à gardé le regard langoureux qui le caractérise si bien, et qui est sans doute une des clés de son succès. Les autres personnages sont aussi présents, tel Jon, le bon maître de maison, et bien sûr Odie, le chien le plus bête du monde (de l'avis de Garfield, hein, n'allez pas croire que j'aie une dent contre ce chien...). Je ne vais pas tous les citer ici, mais d'autres personnages existent et agissent dans ce jeu.

CRUEL DILEMME : MANGER OU DORMIR ?!

Pauvre Garfield ! Sa bien-aimée Arlene a été capturée et emprisonnée, et, en bon chat fidèle, il lui incombe de la retrouver, bien sûr !

Mais avant toute chose, dénicher à manger dans la maison, et essayer de se débarrasser de ce &!"?! de chien : il est bien gentil, mais plutôt fatigant à faire des bonds partout, celui-là ; or, quand Garfield est fatigué, il lui faut se reposer quelque temps ! Si vous n'avez jamais vu un chien ahuri volant à travers une pièce après avoir reçu un bon coup de pattes de chat, achetez GARFIELD : je ne pensais pas que des sprites pouvaient refléter aussi bien leur double du petit écran ! Seul un aveugle pourrait ne pas attraper des crampes d'estomac en voyant les expressions de ces personnages hauts en (seize) couleurs. Et encore, je n'en suis pas certain. Une série de "ZzzzZzzz" sur l'écran reflète le niveau de fatigue de notre héros. A partir d'un certain seuil, sa marche se ralentit, et si la fatigue augmente encore un peu, il avance carrément les yeux fermés... Le repos absolu devient alors obligatoire, sous peine de perdre la partie : lorsque Garfield est trop fatigué pour tenir debout, le jeu se termine. Mais le sommeil n'est pas la seule préoccupation de notre ami le teigneux, son estomac (qui est pour moi une source constante d'étonnement) se rappelant bien souvent à nous... Reconnaissons qu'il n'est pas difficile à satisfaire, ce quadrupède à moustaches : il est même capable de manger l'os en plastique du chien, c'est dire. J'ai essayé, c'est pas très digeste à mon goût, enfin bon, hein...

BEAU, BEAU ET ENCORE BEAU !

La réalisation de ce soft est presque parfaite, les sprites sont grands et bien dessinés, l'animation idéale jusque dans ses moindres détails ; il y a même une fenêtre, dans le bas de l'écran, où s'affichent des remarques humoristiques (en anglais...), typiques de Garfield ! De plus, le jeu ne consiste pas seulement à manger, dormir et filer des coups de pied au chien ; il est également possible et même conseillé de se servir de certains objets (comme une petite souris mécanique par exemple...). Le seul point faible de ce jeu est sans conteste le son, qui se limite au bruit des pas de Garfield... En définitive, un jeu à posséder absolument par tous les fans de "l'ogre" Garfield, et par tous ceux qui commencent à êtres lassés des jeux de combat et des multiples tchactchac-poumpoum de l'espace...

GARFIELD de THE EDGE,
distribué par FIL.
Prix : n. c.

Graphisme :	4/4
Son :	1/4
Animation :	4/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	4/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	1/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	14/20

70%



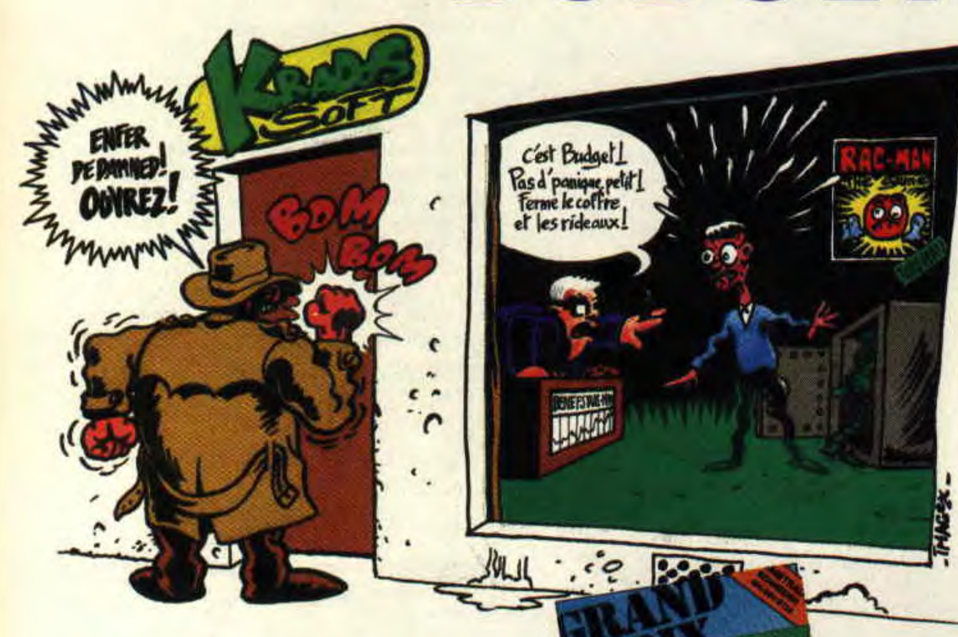






LE RETOUR DE L'INSPECTEUR BUDGET

Des p'tits sous, des p'tits sous, encore des p'tits sous... (NDA : air connu.) Salut les p'tits sous ! Alors comme ça, je m'absente un petit mois et, à peine arrivé, qu'est-ce que je m'aperçois-je qu'il s'est passé ? Hein, je vous le donne en cinq cents (normalement c'est mille, mais bon comme c'est la rubrique budget...) : ne voilà-t-il pas qu'un nouvel éditeur, Code Masters, présente une nouvelle gamme.



PETIT PRIX SIMULATOR

Figurez-vous que j'étais tranquillement installé dans mon bureau, dans la position zen appelée j'haiLépiéhanévantaî-kesafé hunbien fu , lorsque le téléphone sonna. Je décrochai rapidement et adoptai la position sélheu-chefeuh-ki-kohz : le chef voulait me voir. Quelques instants plus tard, j'étais au courant de ma nouvelle mission. Il était question d'un Super Sprint, de courses automobiles, de circuits tortueux et autres considérations mécaniques, bref c'était à moi de tirer ça au clair. J'avais d'ailleurs ma petite idée : un certain Code Masters proposait, à un prix en rapport avec la situation de l'article dans cette page , une adaptation du jeu de café Super Sprint. Je devais me rendre compte de ce qu'il en était... Bon, jusque-là, on a déjà donné avec le Super Sprint d'Electric Dreams. Résultat des courses : Poubelle. Mais je vous arrête tout de suite, bande de petits inspecteurs stagiaires, pas de conclusion hâtive ! Car ici le programme est parfait : présentation soignée avec options de redéfinition des touches, jeu en solo ou à deux, synthèse vocale, graphisme mode 0, couleurs bien choisies. Mais surtout un jeu superspeed et des commandes qui répondent au quart de tour, c'est ce qui fait la différence !

GP SIMULATOR
de CODE MASTERS
K7 : 29,90 F

80 %

POUR QUELQUES BILLARDS DE PLUS

Vous commencez à me connaître, j'aime bien savoir à qui j'ai affaire. Aussi, je n'ai fait ni une ni deux, et à trois j'enfilai mon trench-coat, et sautai de la fenêtre de mon sous-sol jusqu'au rez-de-chaussée où etait garée ma toute nouvelle voiture, une Fiat 127 Countach de toute beauté. Direction Robby les bons tuyaux ; quelques précieux indices plus tard, me voici dans une pièce aussi enfumée qu'un saumon du même nom. Au milieu de la salle trône une grande table recouverte d'un tapis vert. Je me préparais déjà à miser deux francs sur la dame de pique, le valet de cœur et..., lorsque mon esprit de déduction infaillible me permit de réaliser que j'étais devant une table de billard, je m'emparai aussitôt d'une queue, et décidai d'effectuer une petite démonstration. Sur la table s'étalent des boules rouges, une boule blanche, et quelques-unes de couleurs différentes. Je positionne la queue de billard ; sur la boule blanche, je choisis la position du point d'impact, puis, en dosant la force de mon coup, je percute la boule. Celle-ci part en trombe et va percuter le paquet de boules présentes sur la table. Les boules s'envolent dans toutes les directions, certaines tombent dans les trous du bord de table, joli coup ! Et tout ceci fidèlement reproduit sur l'écran de mon CPC... Professional Snooker Simulator n'est pas un simple billard de plus, c'est un programme de très grande qualité à un prix budget !

PROFESSIONAL
SNOOKER SIMULATOR
de CODE MASTERS
K7 : 29,90 F

70 %



UN DIMANCHE A LA CAMPAGNE

Après les salles enfumées du billard, je décidai d'aller faire un tour à la campagne.Il faisait beau et chaud (d'ailleurs ma femme m'avait conseillé de ne pas mettre mon imper, je vous demande de quoi j'aurais eu l'air, vu que je n'avais rien en dessous...). Tout cela pour vous dire que j'arrivai rapidement en vue d'un château qui était tout ce qu'il y a de fort. L'étant moi-même de ma grande expérience, je compris tout de suite qu'il devait receler par ordre d'importance : de l'or, de l'argent, de la nourriture pour me régénérer en cas de fatigue, quelques vilains gardes armés et autres araignées géantes, et peut-être une princesse en péril. Je revêtis rapidement l'habit de Robin des Bois qui ne quitte jamais la poche intérieure droite de mon imperméable et dégainai mon arc. Première salle, et déjà j'aperçois une clé, une pastille, une araignée pendue à son fil, un garde qui décoche une flèche, et quelques échelles. Aussitôt je prends, mange, évite, tue et escalade qui de droit. Grâce à une animation souple et coulée, j'arrive à la salle suivante. En haut à droite palpite un cœur rouge vif. Le mien ne fait qu'un bond, et moi j'en fais plusieurs pour m'en emparer. La surprise me cloue sur place lorsque j'entends une douce synthèse vocale s'exclamer : "Save me Robin !!" Cette fois-ci, c'en était trop : graphisme simple et coloré, plusieurs sprites par personnage animé, musique et bruitage réussis, synthèse vocale itou, il faut que j'aille le dire au chef !

ROBIN HOOD
de CODE MASTERS
K7 : 29,90 F

80 %



T'AS PAS DEUX BALLES ?

Vous savez, je crois que le chef m'aime bien, et même il doit m'avoir en très haute estime, sinon pourquoi me confierait-il toujours les missions les plus em... heu délicates, hein pourquoi ? Tenez, pas plus tard qu'aujourd'hui, me voilà désigné pour une mission des plus délica... heu non, embêtantes. Dans le genre : "Tu vois coco, tu enfiles le premier scaphandre spatial qui passe à ta portée, tu débarques dans le grand vide intersidéral, tu ramasses les clés, les bombes, les joyaux qui traînent un peu partout, et si tu vois un Alien belliqueux, tu as carte blanche pour le flinguer vite fait bien fait, pigé coco ?" Vous savez ce que j'ai répondu au chef ? J'ai dit "Bien sûr chef, merci chef", parfois je me dégoûte ! Et me voilà dans l'espace, affublé d'un scaphandre en forme de boule ; c'est moi qui les ai eues lorsque qu'il a fallu entrer dedans (mon imper va être tout froissé !). En plus, pour ramasser les objets, c'est une galère pas possible ; je me déplace par bonds, et il me faut contrôler l'inertie acquise lors de mes déplacements. Les tableaux à traverser sont constitués d'un agencement de plates-formes sur lesquelles sont disposés les objets à atteindre. Des Aliens, il en sort de partout, que ce soit sous la forme de boules ailées, de Pac man rieurs ou de plaques métalliques ; de toute façon je tire dans le tas. Et dire que pour sortir d'un tableau il faut récupérer tous les objets présents, le tout en temps limité... et le pire, c'est que j'aime ça !

I BALL II
de FIREBIRD
K7 : 29,90 F

70 %





HOME, SWEET HOME...

Dernièrement ma femme s'était mis en tête d'acheter une résidence secondaire. Je mis rapidement mes talents en œuvre pour trouver l'affaire du siècle : un manoir de campagne. Après quelques tractations, nous entrâmes en possession de cette splendide demeure et à l'intérieur par la même occasion. Et là, ce fut le choc : notre charmante demeure était le "home sweet home" de toute une tripotée de vampires, squelettes ambulants, fantômes en suaire et leurs animaux domestiques, rats et araignées. Un vrai Mirapolis de l'horreur. Maman, j'ai le terrormètre en zone rouge (véridique, regardez à gauche de l'écran !). Ma femme prit alors les choses en mains : en l'occurrence un calibre M16 ramboesque. Puis elle se mit à crier : "ghost hunters" (véridique, écoutez la synthèse vocale) et tira. Un vampire, qui déployait déja sa cape pour se changer en chauve-souris, est fauché net. Tandis que ma femme promène son viseur dans tous les recoins, j'en profite pour ramasser quelques objets magiques et avaler des potions qui remontent ma "machoenergy" (en bas de l'écran, on va quand même pas tout vous dire !). Ça grince lorsqu' un mort ouvre son cercueil pour en sortir ; les vampires déploient leur cape, les araignées tissent leur fil, y'a des passages secrets et des échelles en pagaille, des crânes ricanants, l'animation est superbe, les clins d'œil aux films d'horreur réussis et surtout, ma femme et moi, on fait une équipe du tonnerre !

GHOST HUNTERS
de CODE MASTERS
K7 : 29,90 F

90 %



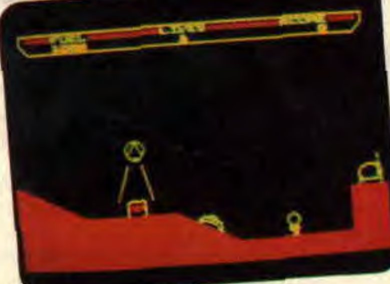
LE RETOUR DE L'INSPECTEUR BUDGET

IL N'Y A PAS DE SOTS METIERS...

J'aurai vraiment tout fait au cours de ma carrière, je vous raconte même pas ! Bon, puisque vous insistez, je vous raconte. J'étais dans mon bureau avec ma euh... ma secrétaire, hum, hum. Attendez, je remets mon imper, voilà. Donc, le téléphone se met à sonner. Je dis "laisse Germaine" (ma secrétaire s'appelle Germaine), et je décroche... Non, le petit malin, là-bas au fond, ce n'était pas le chef ! C'était un faux numéro, na ! Le chef, je l'avais déjà vu y'a un bon quart d'heure, c'est pourquoi j'étais avec ma secrétaire pour mettre au point ma mission (ouf, tu t'en sors bien, Budget !). Donc, je me suis vu confier, dans l'ordre, un travail de peintre, de déménageur et même d'entraîneur de ninjas. En fait, il s'agissait tout d'abord de bondir de case en case pour repeindre une pyramide plantée au beau milieu de nulle part. Code de la mission: : Parabola. Ensuite le travail de déménageur. Là, je devais diriger un vaisseau spatial rudimentaire afin de récupérer, à la surface d'une planète hostile, quelques sphères d'énergie. Conduite du vaisseau au moyen de brèves impulsions, et faisceau tracteur pour la récupération. Des bases ennemies envoient quelques missiles, et il faut bien sûr contrôler l'inertie du vaisseau. Le tout en représentation filiaire. Classique : ça s'appelle THRUST I et II. Enfin, je devais subir un entraînement afin de devenir un redoutable ninja. Tu parles, en fait de ninja, celui que j'ai vu avait l'air aussi redoutable qu'une goutte d'eau tombant sur l'incendie de mes nuits blanches. Bon, la phrase précédente veut pas dire grand-chose, à part que le soft Ninja Master représente tout ce qui peut se faire de plus nul dans tous les domaines : graphisme, animation, bruitages, rapidité.







TWO GAME DISK de FIREBIRD
Disk : 79,90 F

THRUST et NINJA MASTER : 50 %

THRUST II et PARABOLA : 60 %

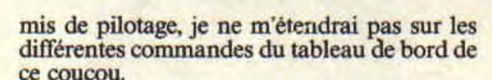
KRADOS SOFT
ENFER DE DAMNED! OUVREZ!
BOM BOM
C'est Budget ! Pas d'panique petit ! Ferme le coffre et les rideaux !
RAC-MAN THE GAME
NOUVEAU
BENEFS RAC-MAN

Cela fait maintenant quelque temps que nous n'avons plus eu droit à un petit chef-d'œuvre de la part de Vortex Software. Cette boîte d'édition anglaise est réputée pour l'extrême soin apporté à la conception de ses logiciels développés sur Amstrad CPC.

Vous vous souvenez, dans notre numéro deux, je vous avais présenté, ou re-présenté pour certains, Highway Encounter. Eh bien c'étaient eux, les gens de Vortex Software, qui nous avaient pondu ce bijou. TORNADO LOW LEVEL est venu après ; c'est un logiciel d'un genre tout à fait différent, bien que l'on reconnaisse dans sa conception la patte propre et soignée de l'éditeur anglais.
Le Tornado est un avion british et, comme je viens de rater pour la neuvième fois mon per-



TORNADO LOW LEVEL



mis de pilotage, je ne m'étendrai pas sur les différentes commandes du tableau de bord de ce coucou.
J'ai à peine réussi à faire décoller un Tupolev une fois, m'enfin il paraît qu'il est malvenu de parler de ça...
Le temps de plier mon parachute en boule et je vous narre une anecdote...
Tout au début de quand j'étais jeune (je sais, c'est pas une belle phrase, mais j'la trouve rigolote !) et que je n'avais qu'un CPC sans le soft pour m'amuser, je voulais acquérir un bon simulateur de vol. Certains me conseillèrent Fighter Pilot. C'est ce que je m'étais conseillé moi aussi, au vu de la publicité tapageuse faite autour de ce soft lors de sa sortie. Donc, je vide mon compte de Caisse d'épargne et m'offre Fighter Pilot, de Digital Intègration.
Eh bien, vous ne pouvez pas savoir quel bonheur c'est d'être journaliste aujourd'hui... Oui, aujourd'hui, je peux enfin m'exprimer et dire que je trouve que ce soft est une superbe m... Bip ! (wouuuaw, ça soulage). Je sais, certains me contrediront, on va encore me proposer un duel au sabre dans un parking du Madison Square Garden, mais je trouve qu'il ne faut pas délirer. C'est un soft monotone qui ne simule pas grand-chose.
Tout cela pour vous dire que lorsque j'ai vu TORNADO LOW LEVEL, un soft original, bien réalisé et prenant, j'ai craqué.

WOUAW, UNE TORNADE NOIRE

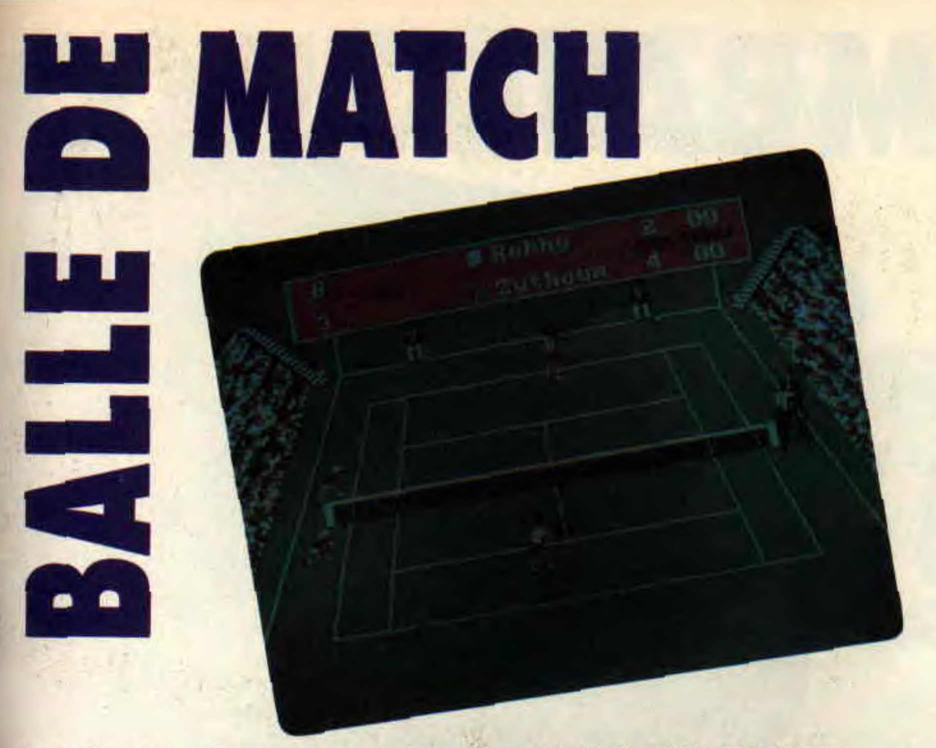
Il me reste juste la place de vous expliquer le but du jeu. Vous pilotez un avion dans un décor stylisé et coloré. Il vous faut bombarder cinq objectifs, représentés chacun par un cercle blanc, ces cinq cercles sont à même le sol et il vous faudra donc voler en rase-mottes pour les détruire. Tout cela avec un nombre de bombes limité, un temps limité et un plein d'essence pas illimité. La galère, quoi ! Le point fort de ce jeu est un scrolling très bien réalisé et carrément démentiel, lorsque vous volez en altitude. Plus un scrolling fluide et très rapide dans les huit directions que peut prendre votre avion. En outre, la région que vous survolez est traversée par une rivière aux couleurs chatoyantes et vivantes ; ça, faut le voir, parce que c'est assez dur à décrire, mais c'est tout à fait surprenant. De plus, lorsque l'on sait que la difficulté vient du fait que la plupart des objectifs à détruire sont au niveau de l'eau, on se rend compte que c'est là un jeu où l'adresse et la précision comptent pour une très grande part.
Ce soft de Vortex fut bien accueilli par les amateurs de jeux originaux. Les ceusses qui manient le joystick avec finesse doivent l'avoir dans leur logithèque. Et puis, comme c'est Papy Robby qui vous le conseille, y'a pas d'lézard !! A la prochaine, les marmots.

Robby qui n'aime pas Fighter Pilot.

Mais qui aime TORNADO LOW LEVEL de Vortex Software, chez tous les bons revendeurs qui n'aiment pas Fighter Pilot.



BALLE DE MATCH



En me souvenant des bons moments passés sur ce jeu, je me suis dit qu'il fallait que j'aille interviewer de grands joueurs et joueuses de tennis. J'ai enfilé un polo Lacoste et, affublé de ma belle casquette Amstrad, je suis parti faire un tour du côté des vestiaires de Roland Garros. Là, j'ai rencontré la charmante Gabriella Sabatini ; j'ai voulu l'entretenir sur son lift, elle m'a fait visiter son loft...

Le lendemain matin, et après avoir rajusté... ma casquette, je file à Wimbledon (prononcez "Ouim-beul-done" en ayant préalablement recouvert le journal d'un plastique transparent. Faut pas charrier, vous lisez les pages Oldies, il serait dommage de cracher dessus.) Arrivé sur le central, c'est la déception, y'a personne ! Ah si !! J'aperçois une femme, mais je la distingue mal. En m'approchant, je reconnais Chris est-verte et je comprends mieux pourquoi je la distinguais mal sur le gazon de Wimbledon.
Elle relève la tête et, avisant mon accoutrement, me dit : "Tiens ?! Un mec d'Amstrad Cent Pour Cent qui fait un reportage sur le tennis !" Je m'incline devant un tel sens de l'observation et lui épingle un micro cravate dans son décolleté. La discussion est banale, ce n'est que plus tard qu'elle m'avouera posséder un CPC ; elle améliore son coup droit avec un soft qui s'apelle MATCH POINT (la version anglaise de BALLE DE MATCH. Il faut d'ailleurs souligner la justesse de la traduction ! Si, si.)
Le jeu est en mode 1, c'est-à-dire le mode graphique moyenne résolution de l'Amstrad CPC avec quatre couleurs... C'est largement suffisant pour représenter un court de tennis, deux ramasseurs de baballes, un arbitre sur sa chaise, le public et les joueurs.
Bien que les deux tennismen, au premier plan et en fond de court, soient de même hauteur, l'effet de profondeur du court est bien rendu. Le grand intérêt est que, bien sûr, on peut jouer à deux simultanément. Si vous ne possédez qu'un seul joystick, le copain devant jouer au clavier sera très désavantagé. Par contre, avec deux manettes, le plaisir de jeu est immense.
Du côté de la panoplie de coups jouables, c'est complètement nul !!!!!... Du moins dans un premier temps ; en effet, les débuts sont très laborieux : les déplacements du joueur semblent aléatoires, le positionnement par rapport à la balle n'est jamais le bon, toutes les balles vont dans le filet ou sont trop longues, on fait de nombreuses doubles fautes au service, etc. Après avoir subi pendant quelques dizaines de sets la redoutable supériorité de l'ordinateur, on se surprend à retourner correctement une ou deux balles. Il n'y a pas de secret : pour retourner un coup droit décroisé, c'est tout simplement le feeling qui permet de se surpasser dans BALLE DE MATCH. Oui, je serais bien incapable de vous expliquer comment faire un passing-shot correct, mais je puis vous jurer que l'on peut en faire. Tout comme, l'habitude venant, on amortit, on lobe, on sert court et slicé, on retourne long, on décroise du revers, etc. STU-PE-FIANT, ce jeu est en fait d'un réalisme très poussé. Un jeu qui tient en 18 petits kiloctets. Un jeu qui s'est vendu à un demi-million d'exemplaires !!!! Un jeu qui est certainement la meilleure simulation de tennis jamais réalisée sur micro. BALLE DE MATCH sur CPC, c'est LE soft de tennis qui n'a pas d'égal (à part un soft sur MSX pas très connu en France), avec des ramasseurs de balles qui ramassent les balles (c'est tout mignon, ça).

Un match se joue en trois sets gagnants, et il est possible de jouer à trois vitesses différentes.

Enfin, et c'est un petit scoop, BALLE DE MATCH II sort à la fin de l'année 88. Espérons qu'il sera encore plus fort que le premier du nom ; on se demande d'ailleurs comment faire plus fort que ça ??!!

Robby, numéro 7 à l'ATP (Amstrad Tennismen Professional)

BALLE DE MATCH
de DL RESEARCH et PSION.





SAI COMBAT

Il est entré et a posé son sac de toile sur le banc de bois. Il ne m'a pas regardé. Moi je le regardais. Il était imposant, grand et puissant. Ce mec faisait-il réellement le même poids que moi ? Comment pouvait-on mettre autant de muscles dans ce corps ? Cela devait être des muscles légers...

Lorsqu'il a enlevé sa veste et sa chemise, j'ai admiré avec un respect mêlé de crainte le dessin des muscles de son dos. Il fallait que je fasse quelque chose ; je n'allais tout de même pas m'allumer une clope ! Le maître m'aurait foudroyé sur place.

Il a ouvert son sac et a sorti son bâton, son arme, son ami... Un bien beau bâton, noir tout comme le mien. Puis il a noué son bandeau dans ses cheveux. C'est alors que j'ai pensé a nouer le mien. Un bandeau blanc, tout comme le sien... A ce moment-là, la porte a grincé. Le maître a regardé un court instant mon adversaire et m'a adressé un sourire qui se voulait chaleureux. Dans sa grande sagesse, le maître connaissait ma peur ; il savait qu'une partie de mon être ne voulait pas ce combat, et il savait qu'une partie de mon être voulait ce combat plus que tout. Le maître se lissa les sourcils et sortit, lentement.

Alors, j'aperçus l'autre, l'ennemi, le rival. Il était prêt. Là. A genoux. Son regard fixait le ciel à travers l'unique fenêtre de la pièce.

Bientôt, dans quelques instants, l'ultime scène allait se jouer. Pourquoi se priver d'un tel soft ? Premier atout : son prix. Il n'est, ou, plutôt, n'était pas cher. Je serais incapable de vous dire si vous arriverez à le trouver encore chez un revendeur.

SAI COMBAT est sorti durant la folle période des softs de combat. Il supporte très bien la comparaison avec ses grands frères, The Way of The Exploding Fist ou Yie ar Kung Fu. De plus, il s'agit d'un soft français. Quels sont les atouts de SAI COMBAT ? Le combat avec le bâton !! Il aurait été difficile de créer un jeu basé sur un art martial sans faire du "déjà-vu". Essayez de trouver des figures manquantes dans Exploding Fist, une animation plus réussie que celle de Yie ar Kung Fu. Il fallait faire pareil, parce que très en vogue, tout en faisant différent. Le résultat est SAI COMBAT.

L'évolution du jeu est classique. Vous commencez au plus bas niveau avec une ceinture blanche. A vous d'acquérir la ceinture noire et de grimper dans les "dans". L'animation est bonne, les décors changent à chaque nouvelle ceinture abordée. Enfin, pour corser plus encore le jeu, les maîtres qui assistent leur "poulain" lancent des étoiles ou "shurikens" pour les puristes.

L'ordinateur se révèle être un subtil combattant, toutefois l'habitué trouvera rapidement le geste technique que le combattant géré par le CPC n'aime pas. Comme dans tous les jeux de combat, c'est l'option à deux joueurs qui est la plus passionnante.

De toutes les simulations de kimono existant sur ordinateur, SAI COMBAT se classe très honorablement en troisième ou quatrième position. En fait, c'est en fonction des goûts de chaque joueur ; moi j'aime assez le combat au bâton.

Si Sined est le maître de l'épée à deux mains, il sait qu'il ne faut pas se frotter à mon bâton, héhéhé.

L'honorable Robby.

SAI COMBAT de GASOLINE SOFTWARE

CONCOURS ECRAN

J'ai fait le tour de la rédaction avec les photos de vos oeuvres. Des journalistes aux chefs de publicité en passant par le boss et les secrétaires de rédaction. Le match a été très disputé entre LEGEND de Yves Merdy (qui représente la grosse production du mois) et SAXO de Pascal Thielley. C'est finalement ce dernier qui l'a emporté avec une voix d'avance. Visiblement, nous sommes en période d'examens, votre participation est nettement moins forte que le mois dernier. J'espère qu'avec les vacances qui arrivent vous allez nous submerger de dessins originaux, j'ai dit originaux, merci. Et bravo à Pascal Thielley !



LE GAGNANT DU MOIS
PASCAL THIELLEY



GILLES PAX



YVES MERDY



RAPHAEL AUGER



YVES MERDY



FABIEN GOURE



YVES MERDY

A L'HEURE OU CAMP (COURAGE





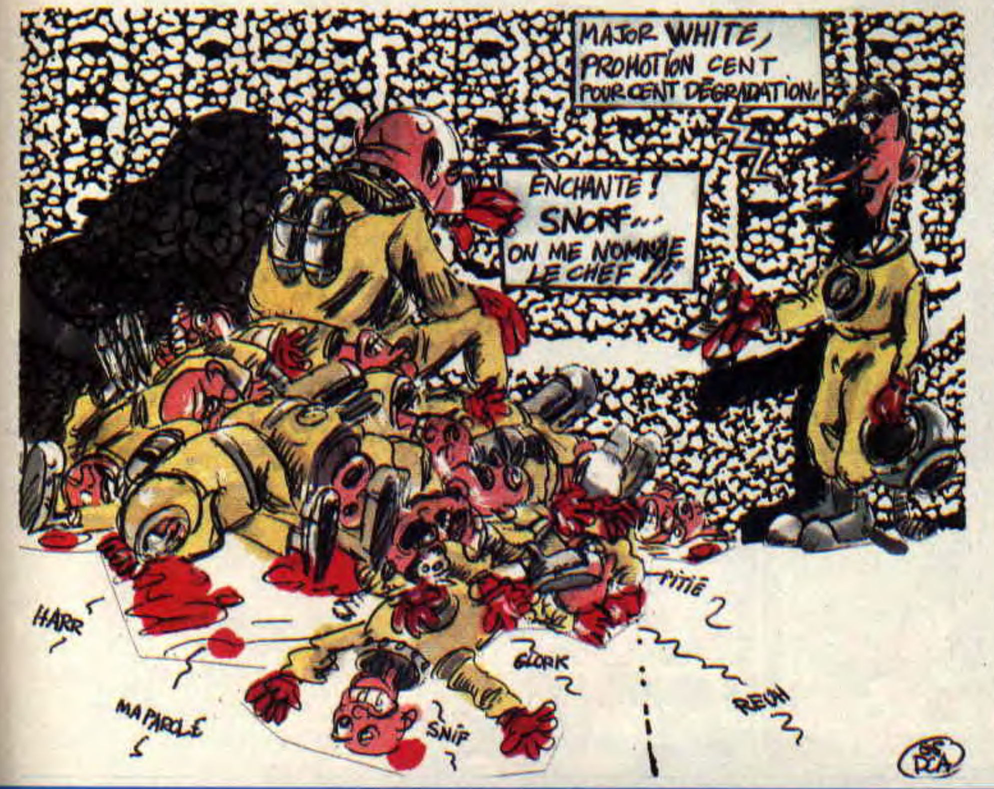
Le soir était tombé, enveloppant dans son sombre manteau amis et ennemis. Dans la plaine fumante, on ne percevait aucun mouvement, aucun bruit qui puisse troubler le calme de cette nuit d'apaisement. Sauf, peut-être, au milieu des dépouilles sanglantes de quelques Orcs géants, le léger chuchotis d'une conversation amicale entre un rosbif distingué, sir Hubert Gargoyle, et un esprit cultivé et délicat, Son Ineffable Douceur, notre chef chéri entre tous...

- Dites-moi, chef aimé, vous devez en avoir de beautiful souvenirs après avoir élevé tant de jeunes âmes grossières aux plaisirs subtils de la castagne, apocalyptique certes from time to time, mais ô combien civilisée, n'est-il point ?
- Bien entendu, colonel Hubert. Tenez, je me souviens d'un jeune admirateur, Vincent Mathey de Marseille, qui s'était gentiment enquis de ma santé, je crois qu'il disait à peu près ceci : "Bonjour chef vénéré. J'espère que votre subtile dégueulasserie suprême se porte bien..."
- Oh, un connoisseur, I see.
- Sûr, sir, mais après lui avoir collé deux baffes qui lui ont fait faire trois tours dans son slip sans toucher l'élastic, il a fini par avouer.
- Avouer, mais avouer quoi donc ?
- Tous les codes de Trantor qu'il avait trouvés. Il y en a une douzaine en tout et le bougre n'en avait déchiffré que quatre : Keyboard, Joystick, Software, Cassette. Il n'avait pas pensé à Computer, Hardware, Sinclair ou Chipcard. En revanche, il a indiqué sans aucune réticence un moyen rapide pour gagner les différents niveaux.
- Oh, yes je la connais. Pour la premier niveau : G-O-G-CF-G-A. (G : gauche. D : droite. O : ordinateur. CF : coffre. A : ascenseur). Pour la deuxième niveau : G-CF-G-O-D-A. Pour la troisième : G-O-D-CF-G-A. Pour la quatrième : D-O-D-CF-G-A.
- Vous faites aussi attention au grand machin bleu, Colonel, il est particulièrement méchant.
- Sure, chief ! Pour la cinquième : G-O-D-CF-D-A.
- C'est à mi-chemin du coffre et de l'ascenseur, et dans ce niveau que se trouve la console blanche où l'on doit inscrire le code de huit lettres, sir Hubert.
- Je la know very Simone*, comme on la dit en la France (c'est moi je l'ai fait installer !). Pour la sixième niveau : D-O-D-CF-G-A. Pour la septième : G-CF-G-O-D-A. Et enfin pour la houitième : G-CF-D-O-D-second O-Téléporteur.
- Et c'est dans ce deuxième ordinateur qu'on inscrit le code de trois lettres obtenu au cinquième niveau, si je ne m'abuse docteur, euh... pardon , Colonel.
- Bien là sûr, mais il n'est pas obligatoire d'avoir découvert toutes les lettres des codes à huit places pour inscrire celui-ci. Par contre, tous les computers doivent être déconnectés pour avoir accès au second ordinateur. Ces computers se déconnectent automatiquement après vous avoir délivré une lettre- Je vois que vous connaissez entièrement la question, Colonel.
- Ça est sûr, old chap, ne point suis-je des Forces intergalactiques le commandant ?
- Je veux mon neveu ! En passant, vous pourriez mettre un coup de pistolet laser sur le tas fumant à votre gauche, ça bouge encore. Merci, Colonel. Vous ai-je raconté les mésaventures de Christophe Mathis de Bouzonville ? Nenni ? Tiens donc ! Ce brave petit aventurier avait presque tout réussi dans Hurlements, sauf trouver le trésor, un paquet de lingots dans une caisse marquée U.S.MAIL, planquée derrière la grille du puits.
- Hurlements is the suite of Zombie, n'est-ce point-il ?
- Oui, mon Colonel, et permettez-moi de vous dire, sincèrement, que vous faites de magnifiques progrès en français galactique.
- Thanks, son. Dans le Hurlements comme dans le Zombie, il faut s'évader en trouvant de l'essence as I know.

BLANCHIT LA AGNE FUYONS !!!)



- Encore une fois vous avez tapé dans le thousand, Sir. Figurez-vous qu'il avait réussi à changer la roue (clef anglaise + roue. Activer clef anglaise sur essieu. Poser roue), à descendre dans le puits (activer corde. Avancer.), à remonter (changer personnage. Prendre corde. Activer corde.), à remplir le réservoir (poser essence. Ouvrir réservoir. Activer tuyau.), mais qu'il coinçait pour l'utilisation de la loupe et du pied de biche.
- Le loupe, c'est pour examiner le cheminée, après auquelle laquelle duquelle il y aura l'apparition de la levier, et le pied de la biche, c'est pour forcer le grille au fond du puits.
- Affirmatif, Colonel - et chapeau pour la maîtrise de vos pronoms ralatifs - par contre, euh..., et sans vous commander, pourriez-vous déplacer de trois centimètres votre pied gauche, juste le temps d'une giclée de napalm sur le tentacule velu qu'essaye de vous empoisonner l'orteil ?
- O.K., but take care, boy, ça tâche le tentacule frais et je viens le cirer ma pompe ! (BLAOOOUF !!!)
- Oh, vous voyez ce qu'il a dans la ventouse, ce visqueux : une lettre ! Une lettre de Vincent de Gandrange, et devinez ce qu'il nous griffonne dans sa bafouille, le scribouilleur ? Je cite : "Chers tous, ..., je n'arrive pas à utiliser Mission Delta. Si vous pouviez m'envoyer une notice dans les plus brefs délais, ça m'arrangerait beaucoup."
- Oh, encore un brave petit fighter qu'il a égaré le mode d'employement.
- Ouais, c'est fou ce que les héros perdent comme trucs ces derniers temps. Bon, allez, on va faire un effort. Le brave Vincent va nous envoyer cent quarante unités galactiques pour les frais de reproduction de photocopieuse, plus vingt-trois pesos pour les frais de port, et on se fera un plaisir de lui retourner une notice toute fraîche, avec toutes les pages couleurs reproduites noir et blanc. Tiens, même qu'on lui joindra une cassette neuve rien que pour lui faire plaisir, des fois qu'il aurait égaré le programme en même temps que le mode d'emploi. La jaquette, Vincent, la jaquette, est-ce que tu l'as, la jaquette, fils ? Non ? (Tu m'étonnes !...) Allez, envoie tes cent soixante-trois florins et on te refile même la jaquette complètement cadeau. T'es content, hein ? (Non pas de remerciements, aboule ton pèze d'abord !)
- A propos la Mission, j'en ai un bon petit pilote, Laurent Cardona de Villemur, qu'il a trouvé some tricks for Némésis : après le passage de la seconde escadrille de vaisseaux bleus, se placer dans le coin inférieur droit, et revenir progressivement sur la gauche en dégommant tout ce qui se jette sur soi. Le truc est d'essayer de se maintenir sur cette ligne du bas. C'est loin d'être évident, mais cela permet de passer les six autres magnifiques tableaux jusqu'au combat final contre le "cerveau". Un autre truc est de prendre l'option 2 joueurs et de ne s'intéresser qu'au second joueur, car, à la fin de chaque partie, le Némésis repart au dernier tableau joué.





A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE (COURAGE, FUYONS !!!)



Un autre très famous pilote, c'est Olivier Hackspiel (waouh ! le pseudo !), de Rognac, un navigateur cyborg à neuf mains, qui nous indique une méthode pour jouer à tous les tableaux d'Arkanoïd II : "Une fois le jeu en mémoire, tapez d'une main et simulatatanément <Control> + <Esc>, tandis que de toutes les autres vous frapperez T A I T O. Mettez alors le jeu en route, puis, avec le bout du nez (ou ce qui vous reste), tapez <Esc> pour passer les différentes tableaux."

- Moi aussi, Colonel, j'ai deux fameux pilotes. Il s'agit de Richard Combes et Pascal Yves de Châteaurenard (va savoir où est le prénom ?), qui ont tout découvert de Crash Garret. Après avoir envoyé Mongrel faire un petit tour au pays des comas profonds et fouillé la boîte à gants de l'avion, faut pas s'esquinter les ongles auprès du puits. Non, là c'est tout faux ! On repart dare-dare à la base, puis on va atterrir à Porterville, juste à côté de la clinique. Pour investir la propriété de Thorn, le seul moyen discret est d'escalader la clôture. Là, le grand esprit se révèle à Crash et on apprend, enfin, ce que Garret cache sous son casque. Descendre dans le puits n'est ensuite qu'un jeu d'enfant puisqu'il est ouvert. En revanche, s'enfuir de la propriété demande un peu plus de doigté et de timing.

L'épisode suivant se passe chez Glory où il faut obtenir la coopération de Lotta Linebacker, catcheuse professionnelle, et amoureuse occasionnelle. C'est la seule possibilité d'acquérir et l'adresse de Sharkey et un bon petit flingue pour démolir les gorilles de l'imprésario bidon. Le dernier épisode se passe de nouveau chez Thorn, où le plaisir de rencontrer le bon docteur s'alliera à celui d'empoisonner la délicieuse infirmière nazie, la douce et tendre Helga.

- So, we can sing Glory Alleluia.

- Pas des masses, Sir, cause que Glory justement on l'a pas vraiment retrouvée, et que c'est dans le deuxième épisode que Garret, n'écoutant que son courage et l'analyseur de syntaxe, ira arracher sa divine girl friend aux bras de la secte des Hashashins, créée au XIe siècle, quelque part dans l'Arabie mystérieuse.

- Oh, I see, c'est pourquoi on voit ces mysterious Arabes avec la tatouage. Au fait, vous me passez un ou deux grenades, dégoupillés please, c'est pour consommer tout de suite. (POOOOWHH !!)

- Thank you. Ceci me rappelle que dans la Chose de Grotembourg, c'est oune pigeonne que l'on doit donner à le Rambo pour la obtenir la grenade. Le pigeonne, il est en dessous le matelas que vous l'avez arraché les ressorts et que vous l'avez poussé par la fenêtre dans l'espèce de maison que vous avez la porte défoncée, et que la maison, vous l'avez trouvée, après la mur que vous l'avez sauté pardessus !



- Formidable, sir Hubert, j'ai tout compris à vos explications, je pense qu'un poste d'ambassadeur traducteur dans l'administration centrale de Babel XVIII vous irait aussi bien qu'une paire de gants à un serpent python. (C'est vrai ça, les seuls examens qu'on passe pour obtenir un de ces postes, c'est un examen d'urines !) Bon, Colonel, c'est pas qu'on s'ennuie, mais ça commence à dégager ferme ici, c'est pire que les nougats d'une demi-douzaine de jeunes recrues après une marche de trente-six heures... Enfer, j'ai complètement oublié... Ça fait trois bons jours que j'ai déposé mes petits gars en opération survie sur Acturus IV, sans vivres, sans eau et sans bois de chauffage... En fait, le bois de chauffage, on s'en tape, vu qu'il y a pas d'oxygène sur Acturus, mais, si je me rappelle bien, le plus embêtant, c'est qu'ils n'avaient pas de scaphandres non plus ! J'espère pour eux qu'ils ont pris option "vies infinies", parce que sinon, demain, tu vas voir l'engueulade, non mais ! qui c'est le chef ici ?!

- It is "je", old fellow !

- Bien sûr, Colonel, I was plaisanting...

(Mais vous perdez rien pour attendre, bande de salopards!)

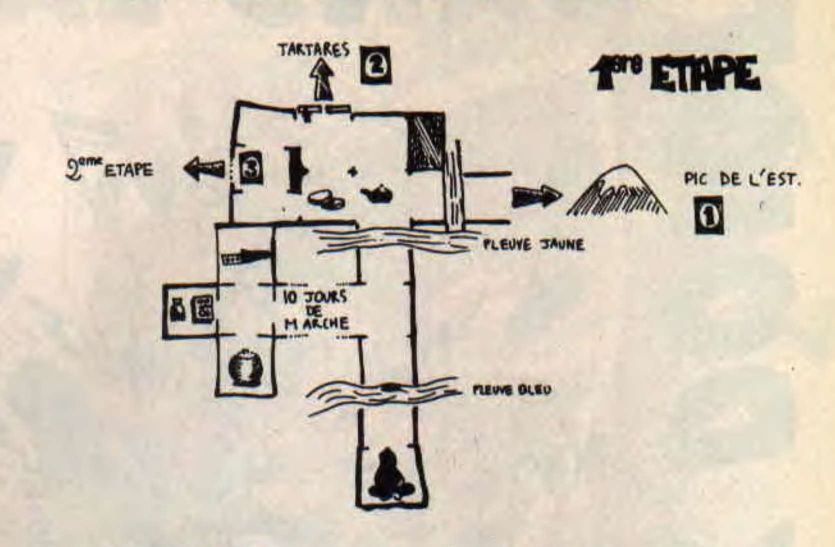
Son Ineffable Douceur.

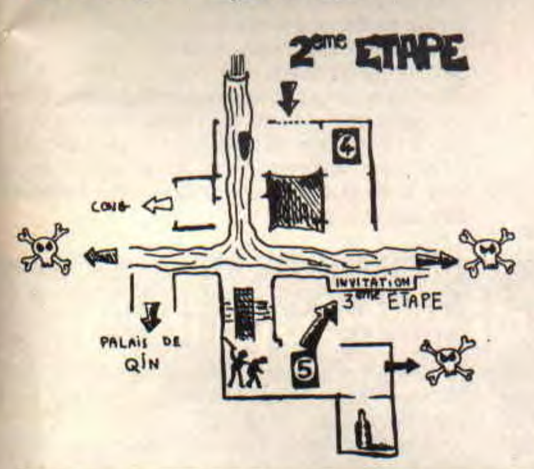
* Simone Weil, même si le colonel fait un à-peu-près médiocre en la confondant avec les collants Weill du presque même nom.

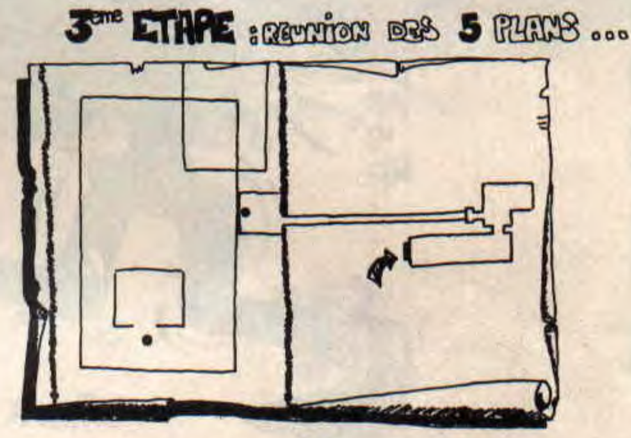


A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE (COURAGE, FUYONS !!!)









Voici les trois étapes - tap-tap - du petit QIN-QIN - tagada - qui vous feront parcourir - tirelire - la Chine antique - tique-tique - du huitième siècle (et une paire de baffes à celui qui m'envoie la cent-millionième solution de QIN).

LE PANTH OP PRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand KHAN, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie, J'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs il se trouve des SEIGNEURS et LADIES de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion que j'inscrirai en lettres d'or au PANTHEON DE LA FRIME ET DE LA RENOMMEE, le nom de tous ceux et toutes celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autant plus que les récompenses risquent d'être aussi ... sonnantes et trébuchantes. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, recopiez le bon ci-dessous, mettez votre téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé à 4 plombes du mat par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tous cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
AGE : ....
ADRESSE : ....
Tél. : ....

LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE





COMPACT DU MOIS : LE DISQUE DES SERIES (NEW ROSE)

Le choc ! Une merveille qui vous éblouira, qui que vous soyez, quels que soit votre âge et la musique que vous écoutez : les enregistrements originaux des thèmes des principales séries anglo-saxonnes, réunis en deux disques ou un compact, au choix. Soit soixante titres, signés par quelques-uns des plus grands compositeurs américains de ce siècle : Lalo Schifrin, spécialiste de la mélodie qui tue, père des thèmes de *Mission impossible, Mannix* ou *Starsky et Hutch* première version (non, pas celle de Noam!) ; Henry Mancini, un géant du cinéma qui a offert au petit écran *Peter Gunn, Columbo, Drôles de dames* et son chef-d'œuvre *la Panthère rose* (musique que l'on ne retrouve malheureusement pas dans le soft du même nom chroniqué dans ce numéro d'*AMSTRAD Cent Pour Cent),* et bien d'autres.

Avec ce disque, on se trouve en fait confronté aux différents styles musicaux qui ont marqué ces cinquante dernières années, chaque décennie ayant sa couleur musicale ; des plus anciennes, souvent très jazz et à base de bruitages (*Félix le chat* ou *les Trois Stooges),* jusqu'au pseudo-hard rock des récents *Flics de Miami,* en passant bien sûr par les inévitables et prolifiques sixties (*Batman,* la géniale *Famille Adams* et toutes les autres, toujours largement diffusées par nos six chaînes) et les années soixante-dix, très marquées par le son de Philadelphie (le Philly sound, qui a inspiré la vague disco) et dans lesquelles se trouvent mes préférés, *Baretta, Drôles de dames* et *Kojak.* Des personnages, des histoires et des airs adorés, adulés, parfois haïs (J.R.), mais toujours regardés par des millions d'individus aux quatre coins de la planète, jusque dans la Chine communiste... On se rend ainsi compte de l'hégémonie anglo-saxonne sur nos petits écrans, car quelle musique de série française mériterait de figurer sur une telle compilation ? *Vidocq* ! Peut-être *les Chevaliers du ciel* et quelques autres... en réfléchissant longuement... Et la mine serait vite tarie. Quoi qu'il en soit, il est impossible d'arrêter d'écouter ces soixante titres enchaînés, en fermant les yeux pour les souvenirs, entre amis pour jouer à les reconnaître, ou au réveil pour s'identifier toute la journée, selon les tempéraments, à Max la menace ou à Mr Phelps. "Ce message s'autodétruira dans les cinq secondes. Bonne chance, Jim !"





PLAISIR DU MOIS : REGGAE 1988 - PRINCESS ERIKA - BABYLON FIGHTERS

Depuis la mort de son prophète Bob Marley, le reggae, ces dernières années, semblait s'être endormi à l'ombre d'un palmier jamaïquain. Bonne nouvelle pour les amateurs du genre, 1988 s'annonce déjà comme une bonne cuvée pour le reggae international. Coïncidant avec l'actuelle percée de Ziggy Marley, le fils de son père, et avec la consécration du groupe anglais Aswad ou d'Alpha Blondy, africain mais prétendant au remplacement de Marley père, un véritable mouvement reggae est en train de se dessiner en France, moderne, rebelle et intelligent, avec ses chefs de file et son public. Honneur aux femmes ; et justement, pas de doute quant au sexe de Princess Erika, qui revendique haut et fort sa féminité et sa liberté de femme dans son 45 tours *Trop de bla-bla* (Celluloïd) en ces termes :

"Et comme l'oiseau fait son nid,
Un jour se réduira la distance,
L'homme et la femme enfin réunis
Se complèteront dans la différence..."

Assurément, Erika a de la personnalité, puisque, pour enregistrer cette chanson, elle s'est rendue à Londres afin de travailler avec les musiciens d'Aswad, LES stars du reggae en Angleterre. Le résultat en valait la chandelle, le 45 tours étant une totale réussite, à écouter sans plus attendre.

HEROINES DU MOIS : MARY MOOR - MERCEDES AUDRAS

Ambiance Bardot années 60, musique à danser, facile au premier abord, mais qui cache en fait une nouvelle personnalité. C'est *Prends-moi, Prends-moi,* chanson de Mary Moor, qui n'est pas une nouvelle Lolita interprète du nouveau coup de l'été, mais une véritable artiste aux facettes multiples, de la chanson (le tube cache la forêt) à la peinture, qu'elle pratique avec talent. Sur son 45 tours (Polydor), on remarque la participation du saxophoniste de jazz Barney Wilen. Une artiste à suivre. Mercedes Audras mélange, elle, le son des années 80 à une sensibilité folk proche de Françoise Hardy à ses débuts, ou même de Suzanne Véga. Son premier 45 tours est d'ailleurs écrit et produit par Nick North des Comateens, mort l'année dernière dans une quasi-indifférence médiatique. On a plaisir à le retrouver là, sur une chanson qui fonctionne à merveille (Virgin).



LES INVITES DU MOIS : AMSTRAD CENT POUR CENT

Après lecture de votre courrier (Miss X me faisant parfois la faveur de me le laisser lire à ses côtés), j'ai pensé que vous aimeriez connaître les goûts musicaux des rédacteurs d'*AMSTRAD Cent pour Cent*.

Robby : "Mes goûts musicaux ? Ca va de Django Reinhart à Saga, en passant par Phil Collins, Bach, Renaud, Van Halen et Michel Jonasz dont j'ai adoré le dernier spectacle. J'oubliais, je hais le reggae."

Nathalie : "Tom Waits en premier. Billie Holiday, Joe Jackson, Jonasz, Nougaro... euh, Satie. Les films musicaux, comme *Phantom of Paradise* ou *Rocky Horror Picture Show*. J'oubliais, j'adore le reggae."

Sined : "J'aime bien quand ça pète. Les sons lourds. Mes trucs préférés, c'est Motorhead, Metallica, Marillion, Accept, Scorpions, Toto, Iron Maiden bien sûr, Kiss aussi, ZZtop. En bref le hard, heavy, car je hais les minets style Europe."

Miss X : "Moi, ce que j'aime, c'est la musique qui fait du bruit. Celle qui est jouée par des beaux mecs habillés de cuir. Du genre Zodiac Mindwarp ou Motorhead. Mais celui que je préfère par-dessus tout, c'est Prince."

Pierre (rédacteur en chef adjoint) : "Je n'écoute jamais de musique. Je hais la musique. De toute façon, je suis sourd !"

Brice : "J'écoute tout. Sauf le funk pur et dur, vraiment discothèque."

Lipfy : "C'est difficile... Mon premier disque acheté, c'était Ange. Par contre, j'ai pas du tout aimé leur dernier. Sinon, des musiciens qui ne me déçoivent pas : Genesis, Jethro Tull, Higelin et Johnny Clegg."

P. Martin (chef) : "Nourri aux sixties, Rolling Stones, Doors and co, j'ai maintenant des goûts éclectiques, de Keith Jarrett à Madonna."



LE GRAND BLEU

Je fonce sur l'occasion. La sortie en fanfare du dernier film de Luc Besson va me permettre de faire la première descente en flammes de cette rubrique. *Le Grand Bleu* a été fait sous le sceau du secret ; rien n'a filtré avant sa sortie, pas une seule photo dans la presse spécialisée, pas un mot à la télé, le tout pour ménager le suspens et profiter de la couverture médiatique du festival de Cannes afin de créer un événement. Eh bien, c'est réussi... mais peut-être pas dans le sens où les auteurs du film l'entendaient. C'est réussi parce que tout le monde en parle, mais c'est raté parce que tout le monde en dit du mal, et pour une fois, je suis d'accord avec tout le monde. *Le Grand Bleu* raconte l'histoire de Jacques Mayol, champion du monde de plongée en apnée, de sa douce folie pour l'ivresse des profondeurs et de sa passion pour les dauphins. Bref, une histoire qui avait tout pour me plaire tellement j'adore tout ce qui barbotte entre deux eaux. Seulement il y a un hic. Et il est de taille. Luc Besson et ses scénaristes n'ont pas voulu expliquer cette folie et cette passion, ils ont préféré nous la faire sentir, et là, c'est vraiment manqué. Les scènes de plongée succèdent aux scènes de plongée sans qu'il n'y ait jamais vraiment rien pour venir relancer l'intérêt dramatique de cette quête de l'impossible. Les auteurs se sont sans doute rendu compte de cette lacune, c'est pourquoi ils ont imaginé des personnages qui sont censés nous faire comprendre ce que Mayol peut ressentir quand il plonge. Mais là encore, la sauce ne prend pas. Les personnages sont trop caricaturaux et simplistes, et au lieu de nous aider à comprendre Jacques Mayol, ils nous éloignent de lui, nous masquent sa passion authentique et en font un robot insensible et antipathique. A éviter.

Miss X.

BIRD

Tous ceux qui croient connaître Clint Eastwood se trompent, et moi la première. Clint restera à jamais un personnage énigmatique et troublant, et cela fait aussi partie de son charme. Mondialement célèbre pour ses rôles de macho aux méthodes expéditives, il est par ailleurs réalisateur et interprète de films moins connus quoique de grande qualité (*Honky Tonk Man, Pale Rider...*). Son dernier film en tant que réalisateur, le treizième, évoque le souvenir de l'un des plus grands jazzmen du siècle : Charlie Parker. Le film retrace toute la fulgurante carrière du génial saxophoniste, de son enfance dans le Middle West américain jusqu'à sa mort sordide dans un hôtel de second ordre, en passant par sa consécration à Paris... "C'est comme si j'avais été destiné à faire *Bird*. Le sujet me fascinait depuis tellement longtemps, bien que l'on pense que je suis davantage intéressé par la musique country. Je suis certain que cela en surprendra sans doute plus d'un que je réalise un film sur le jazz..." a déclaré Clint Eastwood. Il reste que *Bird* marque une étape importante dans la carrière de réalisateur de Clint. Il ne devait pas, il ne pouvait pas gâcher de la pellicule avec un tel sujet. Force est de constater qu'il a gagné son pari. *Bird* est une réussite totale ; il retrace à merveille l'univers du jazz, à la fois sensuel et âpre, tendre et violent, esthétique et cruel, un peu à l'image de son réalisateur.

Miss X.



LES PREDATEURS DE LA NUIT



Houps ! Je ne sais pas si vous l'aviez remarqué, mais nous essayons toujours, dans cette rubrique, de vous parler d'au moins un film d'action pure ou d'horreur. Ce mois-ci, il s'agit des *Prédateurs de la nuit*. Le scénario de ce film réalisé par Jess Franco est inspiré des *Yeux sans visage*, un film français du génial Georges Franju qui mettait en scène un docteur respectable, tentant vainement de greffer une peau nouvelle sur le visage de sa fille atrocement défigurée. Dans *les Prédateurs de la nuit*, l'histoire est un peu plus corsée et sordide. Il s'agit d'un chirurgien esthétique peu scrupuleux qui, pour ravaler les façades de vieilles dames très riches, kidnappe de jeunes et jolies femmes sur qui il prélève organes et sang. Toutefois, le méchant chirurgien commet une erreur en enlevant la fille d'un milliardaire américain qui va engager un détective privé pour retrouver la trace de sa fille, ou, plus exactement, ce qu'il va rester de sa fille après les coups de scalpel du docteur. Tout le film se déroule sous le double signe de l'horreur et du roman policier, le tout entrecoupé de scènes sexy du plus bel effet mettant en scène des acteurs prestigieux comme Helmut Berger, Brigitte Lahaye, Stéphane Audran, Chris Mitchum et Florence Guérin. Mais la composition la plus marquante des *Prédateurs de la nuit* revient à Amélie Chevalier, tout à fait splendide dans un petit rôle. Sa plastique étonnante et son visage émouvant lui promettent de beaux jours ensoleillés sous les sunlights.

RETOUR DU MOIS : LE SURFER D'ARGENT JOURNAL NOVA Ed. LUG

Ceux qui ont connu les débuts de Strange et Fantask en France à la fin des années soixante seront heureux de retrouver leur ex-idole, le Surfer d'argent. En attendant la reprise du personnage, prévue pour cet été, par Moebius (voir *AMSTRAD Cent Pour Cent* n°3). Pour l'instant, les dessins ne cassent pas trois pattes à un canard, mais l'histoire laisse augurer de très bonnes aventures futures du héros galactique pleurnichard et romantique. D'abord, le Surfer oublie sa bien-aimée Shalla Bal pour tomber amoureux d'une sorte de femme plante, Mantis, fort jolie malgré sa peau verte et sa consistance végétale. Ensuite, un personnage croustillant a fait une entrée remarquée dans la série : l'Annihilateur, qui a annihilé (dégommé quoi!) TOUT ce qui s'est offert à sa vue depuis cinq milliards d'années, jusqu'aux vingt milliards d'individus de sa propre race, dont il reste donc le dernier survivant. Pas le genre à croiser dans l'escalier, mais un personnage qui deviendrait un héros idéal de jeu d'arcade sur CPC. Enfin, on assiste, dans *le Retour du Surfer,* à des événements mettant en péril l'existence même de toute vie dans le cosmos, et ayant pour acteurs Galactus, le dévoreur de planètes, les vilains Krulls, leurs ennemis les Krees, les célestes créateurs, jusqu'à Ego, la planète vivante. J'en profite pour vous signaler la parution, dans *Strange Spécial Origines,* de la genèse de Galactus, un chef-d'œuvre de Jack Kirby, initialement paru dans les sixties.

Pour les plus farfouilleurs d'entre vous, essayez de dénicher, dans les boutiques spécialisées en import de comics US, des choses aussi incroyables que *Dinosaurs* (Eternity Comics), une série qui met en scène une bande de dinosaures destructeurs, fans de Kojak et de jolies filles, chassant les gangsters bazooka au poing pour le compte du gouvernement américain, ou le comics destroy Marshall Law, créé par Kevin O'Neill, qui écrivait *Judge Dredd* (Epic Comics).



Le Surfer d'argent, Mantis et l'Annihilateur.

TOM MASON · BRYON CARSON · ALEX LEONINE

DINOSAURS

F·O·R H·I·R·E

Eternity Comics #1 $1.95

Butch, membre du Babygang (Nouveaux Mutants)

EQUIPE DU MOIS : LES NOUVEAUX MUTANTS - JOURNAL TITANS - ED. LUG

L'excellent Art Adams avait récemment permis aux Nouveaux Mutants de devenir une des séries préférées des lecteurs de superhéros. Cela grâce à un graphisme très européen, fouillé et travaillé jusque dans les moindres détails. Aujourd'hui, il a abandonné la série, mais le scénariste fou Chis Claremont continue la saga de l'équipe des "jeunes surdoués" de l'école de Xavier. Les nouveaux épisodes, dessinés maintenant par Alan Davis, tiennent bien la route et restituent parfaitement l'ambiance adolescente des New Mutants, qui se retrouvent confrontés au seigneur Mojo, fondateur du Babygang, formé de jeunes superhéros dépouillés de leur âme et transformés en adultes parfaits. Rebondissements, suspens dévastateur et psychologie des personnages, voilà une histoire qui, par sa richesse et le nombre de mutants impliqués dans cette aventure, prend une importance capitale dans l'univers Marvel.



SELECTION DU MOIS : ALBUMS

Hermann n'est pas le genre de dessinateur à faire la une des journaux à sensation. Il se contente de dessiner, encore et encore, de donner vie à des séries captivantes : Comanche, Bernard Prince, les Tours du bois Maury ou Jérémiah... pour les principales. Comme toujours, Hermann fait l'actualité. D'abord avec la réédition en poche par J'AI LU de sa première B.D. importante, *Jugurtha*, aventure historique à lire ou relire sans plus attendre. (La B.D. en poche connaît en ce moment un succès important, et donc un nombre considérable de parutions). Je vous conseille aussi le dernier épisode de Jérémiah : *Strike*, (Editions Dupuis). J'y reviendrai.

A la force du poignée (quelle autre force peut, en fait, utiliser un dessinateur de bande dessinée ?), l'Italien Manara s'est imposé au grand public, après avoir fait ses armes dans la B.D. "de gare". Les adultes lecteurs d'AMSTRAD *Cent Pour Cent* ont tous dévoré le *Déclic* et *le Parfum de l'invisible*. Son nouvel album est un recueil d'histoires courtes, sentant bon l'Italie (excès felliniens et emprise du vécu), qui met en évidence les qualités - le graphisme, la joliesse des filles, le surréalisme - mais aussi les défauts - manque de rigueur des scénarios, délire perpétuel - de Manara. Inégal mais intéressant.(*Courts Métrages*. Editions Albin Michel.)



Milo Manara

PREVISIONS DU MOIS : CINEMA ET B.D.

On bave toujours quand on nous parle d'adaptation cinématographique de héros de papier. Pour l'instant, on est sans nouvelles de tous les projets importants dont on entendait parler ces dernières années, Blueberry, Corto Maltese, Mandrake, Blake et Mortimer (Robby fond en larmes) ou El Borbah, le héros catcheur de Charles Burns, dont j'avais pourtant pu voir les premières photos du film.

Par contre, le premier film d'Enki Bilal (*Bunker Palace Hotel*) est en train de devenir réalité. On parle aussi de l'adaptation du *Transperceneige*, de Lob et Rochette, qui pourrait devenir une bonne toile. En préparation aussi, l'adaptation de la B.D. culte des années 70 *Whiteman meets Bigfoot*, de Robert Crumb, dans laquelle un père de famille moyenne en vacances délaisse femme, enfants, travail et traintrain quotidien pour suivre un yéti femelle à la... euh, forte personnalité. Très belle histoire d'amour. Par contre, ça va très mal pour Philippe Druillet, qui avait créé une nouvelle série animée, *Bleu*, produite par une chaîne de TV française, et qui s'est tout simplement fait jeter, en plein travail sur son propre projet, par ses financiers. Incroyable mais vrai!

Patrick GIORDANO.

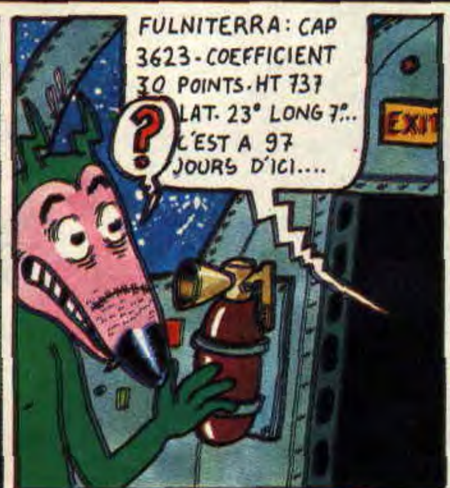
DU RIFIFI SUR JARMILA

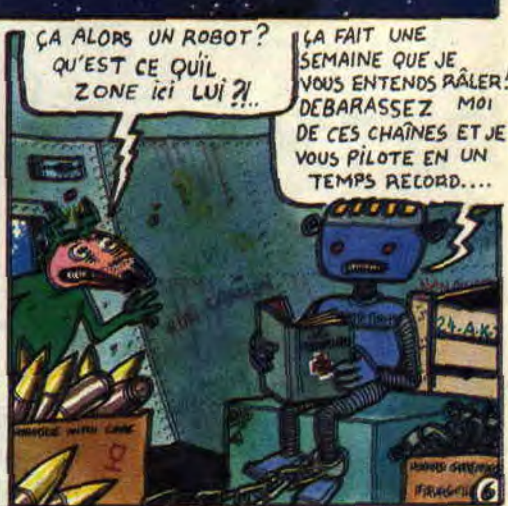
...BON, Y'EN A MARRE D'ÊTRE DANS CE CORBILLARD. IL FAUT ABSOLUMENT TROUVER UNE PLANÈTE VIVABLE !!.. GREZCO TU M'AVAIS PARLÉ D'UNE PLANÈTE OU T'AVAIS DE LA FAMILLE ET DES POTES !?..

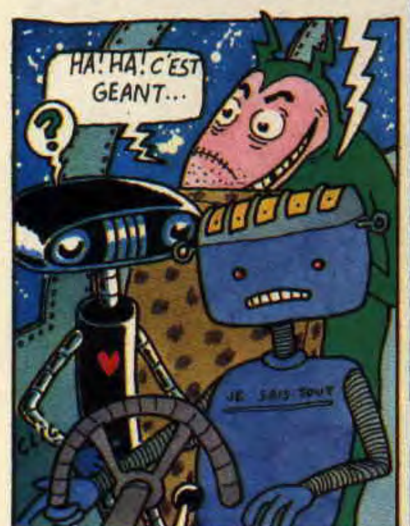
QUEL ENFER, DÉJÀ UNE SEMAINE LÀ-DEDANS ! JE CRAQUE !!...

OUAIS JE SAIS, MAIS JE SUIS LOURDÉ ON A PAS DE CARTE DU SUD DE LA GALAXIE... TU ME FAIS MARRER TOI !.. C'EST PLEIN DE PLANÈTES À LA CON !. COMMENT VEUX-TU TROUVER... OH ET PUIS MERDE TU M'ENERVES, C'EST TOI LE "PRO" DE L'ESPACE, CONNARD ! C'EST À TOI DE TROUVER !!...



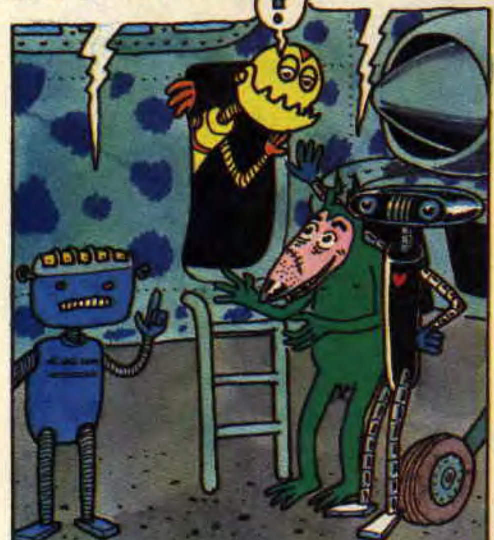





..VOILÀ, JE PROGRAMME LES COORDONNÉES.. ET CE SPACE-JET UN PEU VÉTUSTE POSSÈDE UN REMARQUABLE SYSTEME SPATIO-TEMPOREL ET EN MOINS D'UNE...
HA! HA! C'EST GEANT...
?
JE SAIS TOUT


... SECONDE, NOUS...


FULNITERRA-ASTROPORT
...... SERONS ARRIVÉS ET NOUS Y SOMMES....
?
TCHAK
PAF

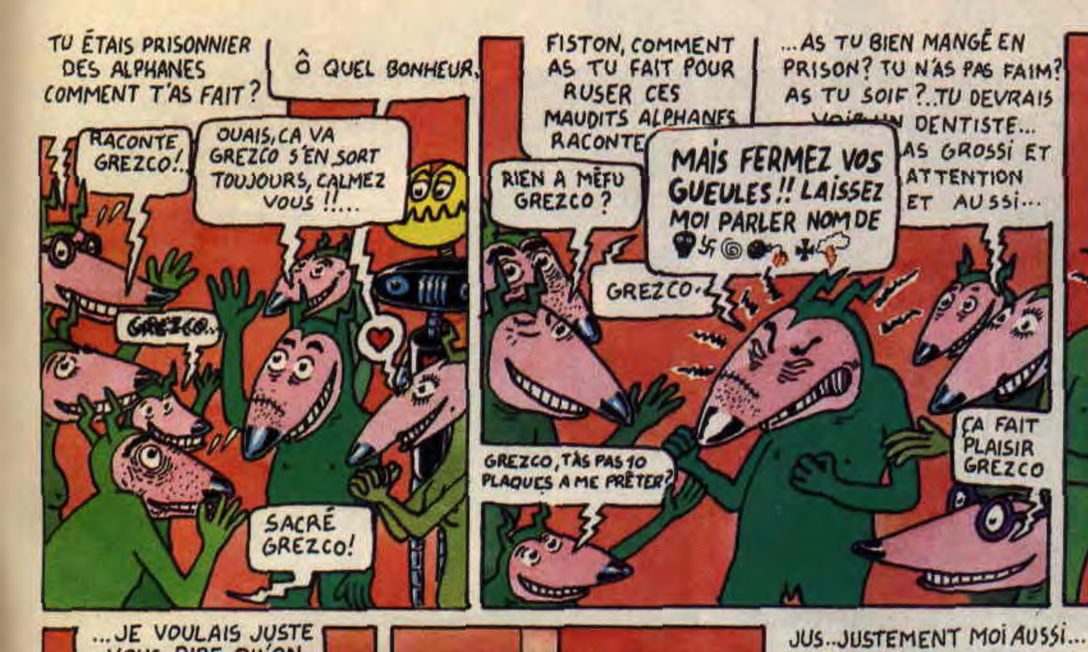

BON, JE VOUS LAISSE... JE GARDE LE SPACE-JET, IL NE FAUT PAS TRAÎNER ICI, ÇA VA GROUILLER DE FLICS D'ICI PEU! ALLEZ BONNE CHANCE!
?
T'OCCUPES VIEUX, CE TAS DE MERDE TU PEUX LE GARDER...


HE!?..VOUS M'EXPLIQUEZ CE QU'ON FOUT ICI?.. QU'EST-CE-QU'ON FAIT?
MAGNE-TOI, UN SAUT SPATIO-TEMPOREL SANS AUTORISATION, ÇA FAIT MAL....


HÉ GREZCO, TU SAIS OÙ EST L'AMBASSADE DE L'EMPIRE? JE VAIS ME FAIRE RAPATRIER ET...
...ET RETROUVER TA FLOX! HA! HA! VIENS, JE VAIS TE PRESENTER MES PARENTS, TU Y IRAS PLUS TARD...
OK, JE FILERAI UN COUP DE VIDEO-PHONE DE CHEZ TES PARENTS A L'AMBASSADE...


C'EST ENCORE LOIN?. J'EN AI MARRE DE MARCHER!!...
NON!! JUSTE EN FACE!..
CINEMA


C'EST PAS VRAI GREZCO!?
OOOH GREZCO!?
ÇA ALORS GREZCO!?
HA! HA! SALUT LOCTO!
CHÉRIE!!... DEVINE QUI EST LÀ? GREZCO NOTRE FILS
GREZCO!!?? OOH QUEL BONHEUR!!


TU ÉTAIS PRISONNIER DES ALPHANES COMMENT T'AS FAIT ?
Ô QUEL BONHEUR,
RACONTE GREZCO!
OUAIS, ÇA VA GREZCO S'EN SORT TOUJOURS, CALMEZ VOUS !!....
SACRÉ GREZCO!
FISTON, COMMENT AS TU FAIT POUR RUSER CES MAUDITS ALPHANES RACONTE
...AS TU BIEN MANGÉ EN PRISON? TU N'AS PAS FAIM? AS TU SOIF ?..TU DEVRAIS
DENTISTE...
AS GROSSI ET ATTENTION ET AUSSI...
MAIS FERMEZ VOS GUEULES !! LAISSEZ MOI PARLER NOM DE
RIEN A MÉFU GREZCO ?
GREZCO.
GREZCO, T'AS PAS 10 PLAQUES A ME PRÊTER?
ÇA FAIT PLAISIR GREZCO

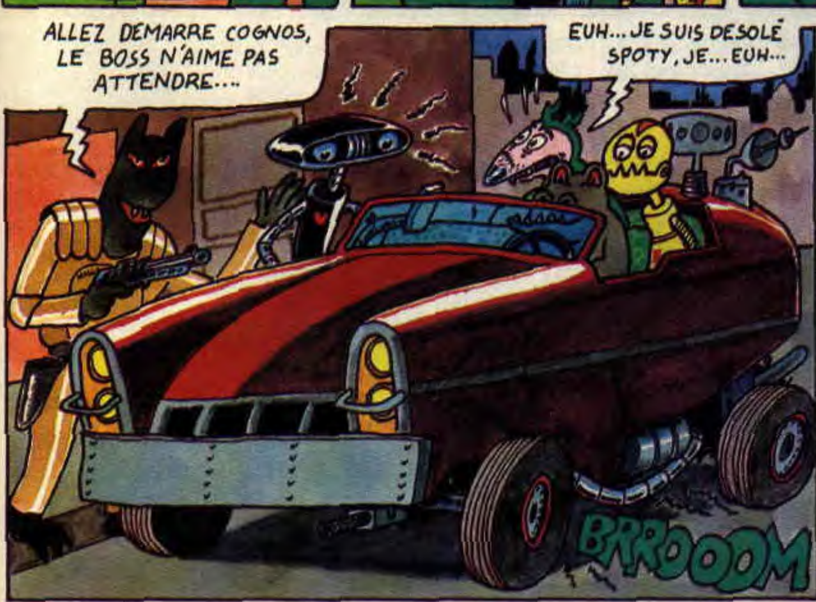

GREZCO!.. C'EST COMME ÇA QUE TU PARLES A TA MÈRE?.C'EST EN PRISON QUE TU AS APPRIS ÇA ?..
...MAIS P'PA ?..


...JE VOULAIS JUSTE VOUS DIRE QU'ON S'EST EVADÉ AVEC MES DEUX POTES ET SURTOUT NE DITES RIEN A PERSONNE C'EST IMPORTANT!!
JE PEUX TELEPHONER S.V.P ?
PAS DE PROBLÈME FISTON....


ÇA ALORS GREZCO? ÇA TOMBE BIEN LE BOSS VOULAIT TE VOIR .....
!!
?
GLUP


JUS..JUSTEMENT MOI AUSSI... J'IRAIS LE...LE VOIR PAS DE PRO..PROB'EME... EUH...?
J'EN DOUTE PAS GREZCO, MAIS C'EST MAINTENANT SUIS NOUS.....
DE LUXE


ET CES DEUX LÀ, C'EST QUI?
...EUH...C'EST DES POTES A MOI ET...
PARFAIT ILS VIENNENT AVEC NOUS !!
AH ÇA PAS QUESTION!.. JE DOIS ALLER AU CONSULAT DE L'EMPIRE ET J'AI DES AFFAIRES A RÉGLER...
AÏE!


ALLEZ DEMARRE COGNOS, LE BOSS N'AIME PAS ATTENDRE....
EUH... JE SUIS DESOLÉ SPOTY, JE... EUH...
BRROOOM


ET TU SAIS QUE ÇA REND LE BOSS FURIEUX D'ATTENDRE, PAS VRAI GREZCO ?...
EUH...OUI OUI !!
SKRREEEE
BROOOM


UNE PETITE HEURE PLUS TARD....
TU TIRES UNE DE CES TRONCHES, GREZCO! HA! HA! HA!...
SKREEE


QUI EST-CE?
BOM BOM BOM
C'EST NOUS, BOSS!!


ALORS GREZCO, TU ES REVENU.... J'ESPÈRE QUE TU SERAIS VENU ME VOIR, TU M'APPARTIENS COMME CETTE PLANÈTE, EST-CE QUE JE ME TROMPE, GREZCO?...
?
N..NON NON PA-PATRON!


JE DEVRAIS TE TUER!!... MAIS....
MAI..MAIS??


...MAIS JE VAIS TE LAISSER UNE DERNIÈRE CHANCE, BIEN QUE TU AIES ESSAYÉ DE ME DOUBLER À L'ASTROPORT DE MEZZOP 6 EN PLEINE ZONE ALPHANE! TU T'ES FAIT GAULER AVEC LE CHARGEMENT DE STIROPHÉDRINE.....


... QUE TU AS LAISSÉ AUX DOUANIERS ALPHANES. TU DEVAIS ÊTRE SI DÉFONCÉ QU'ILS T'ONT REPÉRÉ ET ARRÊTÉ!.... ADIEU STIROPHÉDRINE, ADIEU AUX VINGT MILLIONS DE PISTULONS!...


MAIS CETTE FOIS TU NE POURRAS PAS GOÛTER LA MARCHANDISE.... TU VAS CHASSER DE LA DOPE!!...
CHASSER DE LA DOPE?


C'EST QUI ÇA?
...EUH.. DES POTES ON S'EST EVADÉS ENSEMBLE....


ENSEMBLE?... PARFAIT VOUS IREZ CHASSER LE GERBITOPEX ENSEMBLE, SUIVEZ-MOI, LE "DOC" VA TOUT VOUS EXPLIQUER!
?!


DOC SWEETCUNT?... VOUS POUVEZ COMMENCER....
PARFAIT...